Sid Meier's

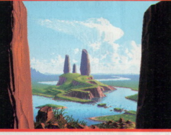
# GAME.EXE

#2 1997

КОМПЬЮТ Н ИГРЫ

Дедушка

**Мейер**













**GAME.EXE**
#2`1997

Над номером работали:
**Игорь Исупов** (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская** (квесты, ocikal@sunny.aha.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, gm3@online.ru), **Х.Мотолог** (action\аркада, gm2@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

**УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:**



**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:**

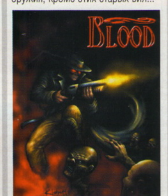
# "Монолит": экшн, аркада, РПГ и стойка на ушах






## Кровавая баня

Они обещали многое. "Поверь, и путь будет указан", — сказали они. И я принял их веру. Они требовали доказательств и получили их. Но о Нем я узнал лишь тогда, когда в первый раз взял в руки жертвенный нож. Они не предупредили меня, и это было лишь одним из бесчисленных уроков, которые мне предстояло усвоить. Теперь Его имя навсегда во мне, в моем сердце, в моей душе. Чернобог, повелитель Падших. Я погружался все глубже во тьму с каждой жертвой... Ну что ж, довольно — пора укусить руку, которая так щедро меня кормила. Теперь мой путь лежит через все подземелья, вниз, к Нему. Месть — мой компас, жаль лишь, что у меня нет другого оружия, кроме этих старых вил...






Возможность отомстить вам предоставляют добрые ребята из команды Monolith, недавно купившей фирму Q-Studios, которая разрабатывала проект **Blood** для известнейшей 3D Realms. Игрок, жаль, что на время, станет одним из четырех Избранных, верховных жрецов кабалистического культа, посвященного страшному и ужасному Чернобогу (Tchernobog). По неизвестным причинам вас сильно обидели... убив и похоронив на кладбище около церквушки. Ваша задача, как обычно, вспомнить все, а заодно и расправиться с тремя бывшими братьями, плавно переходя от них к Чернобогу. По этой самой причине в игре четыре эпизода.

Вам предстоит помериться силами с поклонниками культа, горгульями, зомби, гончими ада и прочими антигероями из длинного списка злодеев и мертвяков. Для того чтобы человечество навсегда забыло название культа, вам придется придушить, проткнуть, перерезать и поджечь всех до единого, принадлежащих этому "славному" движению трупаков. Работенка грязная и не терпит брезгливости.



"Используй то, что под рукою, и не ищи себе другого!" Этот девиз компания Monolith, очевидно, позаимствовала из старого австралийского мультфильма "80 дней вокруг света" и успешно воплотила в жизнь. Набор оружия в игре поражает своей необычностью: вы найдете в своем арсенале уже упомянутые вилы (!), сигнальный пистолет (!!), обрез (!!!), огнемет, слепленный из аэрозольного баллончика и зажигалки, и даже тряпичную куклу с полным набором булавок (!²). Каждая из упомянутых штуковин имеет альтернативный способ применения, а иногда, съев определенный бонус, вы сможете стрелять и кромсать с обеих рук! Не стоит забывать и об "inventory", кармане, в который складываются все найденные предметы с целью их последующего применения.

Игра использует уже испытанный в боях 3D Realms'овский Build engine, отличающийся недурной скоростью, равно как и качеством графики. Авторы обещают значительно усовершенствовать engine, утверждая, что в их варианте он не уступит самому Quake'у. Правда, это касается лишь архитектуры и устройства уровней, тогда как модели врагов останутся строго плоскими.

Разумеется, подобная игра не сможет обойтись без multiplayer'а. Вы сможете принимать участие не только в совместных боевых действиях, но и в подобии режима deathmatch, который в Blood'е называется BloodBath. Более того, Monolith клянется, что они смогли возродить боевой дух multiplayer-игры второго DOOM'а, который, увы, был почти утерян во время лихорадочно-бестолкового клонирования.



Несколько дней назад (текст пишется в начале марта) вышла в свет демо-версия, а если точнее — shareware игры (читайте наше превью в следующем номере .EXE). Monolith чудесным образом обещает выпустить свою "Кровянку" уже нынешней весной, тогда как в 3D Realms, помнится, заявляли об осеннем релизе...

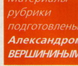
## Капитан Вискас

Не удовольствовавшись перекупкой Blood'а, Monolith




Productions готовит к выходу собственную игру, на этот раз чистой воды платформную аркаду. Да какую! **Claw**, а именно так называется проект, использует великолепный DirectX engine, обладающий сонмом достоинств. Позволяя несколько слоев parallax scrolling'а, engine Claw удивит вас великолепно нарисованной графикой (это не преувеличение




*Материалы рубрики подготовлены* ***Александром ВЕРШИНИНЫМ***





— взгляните на скриншоты), динамикой, скоростью, а также удивительными для аркады разрешениями (от 640x480). Но это не все! Впервые на PC-рынке простая аркада сможет позволить соревнования 64 игроков одновременно. Разумеется, в "Интернете"!

В отличие от своих коллег по жанру, Claw обладает прекрасно продуманным сюжетом, который порциями скармливается игрокам с помощью все той же потрясающей мультипликационной анимации. Игрок выступает в роли капитана Claw (Монтигомо Кошачий Коготь), по совместительству пирата и известного разбойника. При этом капитан Claw — человек... извините, кот образованный и интеллигентный, как и полагается заслуженному краснознаменному флибустьеру. Впрочем, власти об этом не подозревают и приказывают поймать удачливого разбойника, назначив крупную сумму за его голову и хвост. Попав в тюрьму, Claw находит записки предыдущего заключенного о неком Амулете Девяти Жизней — а это уже предлог для побега!

Так начинаются приключения, в которых игрок будет помощником капитана, а вернее — станет самим Claw. Перед вами — 16 уровней, около 50 различных врагов (по три на каждом этапе) и 20 минут мультяшек: есть ради чего бороться!

## Параллельная реальность

Похоже, что амбициозный Monolith (вот он — "цельно-каменно-глыбистый" характер) решил попробовать свои силы во всех жанрах компьютерных игр: так, недавно было объявлено о начале работ над on-line'овой RPG **Alternate Reality**.

Название не ново: две игры этой серии — The City и The Dungeon — были выпущены в 80-х годах и давно стали классикой. Monolith обещает не опозорить славное имя и явить миру нечто уникальное. Игрокам будет дозволено создать свое виртуальное "Я" в самых мельчайших подробностях. Обитать вы будете в великолепно прорисованном трехмерном мире, который надолго вырвет вас из реального бытия. И неудивительно, ведь за игру взялись Philip Price и Gary Gilberston, создатели двух предыдущих приключений. А в их игры играют в сетях до сих пор!

Создав своего двойника, вы сможете исследовать бесконечные города и подземелья, биться с компьютерными негодяями и, разумеется, другими "живыми" игроками. Несмотря на обилие драк в игре, авторы понимают, что такой образ жизни нравится далеко не всем. Именно поэтому для многих пользователей Alternate Reality станет местом для встреч. Нет проблем! В новой RPG от Monolith найдется уголок и занятие для всех желающих.

Проект находится в самом начале разработки, поэтому более подробной информации об игре не имеют даже сами авторы (нет и скриншотов). Впрочем, выход игры запланирован на середину 98 года, так что у ребят из Monolith'а есть время определиться.




# Тысяча и один способ стойки на ушах

Все-таки "Интернет" — великая вещь: можно запросто взять и пообщаться с целой командой американских девелоперов, разговорами о новой игре которых вот уже какой день полна Сеть. Было бы желание. У интервьюера и, разумеется, у самих виновников торжества. И все это — сидючи в уютной квартире на Бережковской набережной, одной рукой нежно перебирая клавиатуру, а другой лаская веселого увальня и проказника Дума (как вы думаете, какова этимология клички любимой собаки нашего корреспондента?). Было бы желание...

А оно, конечно же, было — и у редактора отдела новостей **Александра ВЕРШИНИНА** (в народе — Game.EXE), и у сотрудников компании "Монолит": **Jason HALL** (CEO фирмы), **Nick NEWHARD** (главный дизайнер и разработчик игры Blood), **Craig HUBBARD** (дизайнер уровней Blood'a), **John JACK** (менеджер проекта Claw), **Philip PRICE** (главный дизайнер и разработчик Alternate Reality On-Line). Далее ребята будут проходить под партийной кличкой Monolith (один раз) и личной-логотипом своей любимой компании (раз двадцать)...

Итак, Саша, начинай! А ты, Дум, лучше иди погоняй кошек! (Простите, киски.)

**Game.EXE**: Господа, вы появились на рынке компьютерных игр сравнительно недавно. Почему компания Monolith решила начать именно с сурово-мотологических (извините, это не переводится) вещей, а именно с экшенов и аркад — Claw, Blood, MetalTek? Ведь список популярных игровых жанров ногодрыжеством, рукомашеством и виломаханием не ограничивается...

**Monolith**: Все просто, ведь мы создаем игры, в которые нам самим интересно играть. В самом начале компания состояла всего лишь из шести человек, так что определиться было очень легко. Теперь в нашем штате — 75 сотрудников, и каждый, конечно же, обладает собственным вкусом! Но мы все равно придерживаемся курса, выбранного на заре нашей эры. Поверьте, мы вовсе не ищем "прореху" в рынке, которую можно было бы "заткнуть" своими продуктами. Выбор жанра целиком зависит от знания, что мы можем сделать программу наивысшего качества, которая заставит игрока СТОЯТЬ НА УШАХ долгое, очень долгое время. Мы знаем тысячу и один способ, как это сделать. Главное же в том, что Monolith поголовно состоит из таких же игроманов, и мы изо всех сил стараемся выпускать вещи, интересные не только потребителю, но и нам самим.

**.EXE**: Один из ваших проектов, Blood, стал известен задолго до появления демо-версии. И все же, на что вы надеетесь, выпуская еще один 3D shooter, которых в последнее время было более чем достаточно? Видимо, Blood обладает



некими особыми достоинствами?..

Многие производители так и не смогли уловить нескольких вещей, превративших DOOM в суперхит. Главное — создание необходимой атмосферы игры. Опытные охотники за фрагами расскажут вам, что самым упоительным как в первом, так и во втором DOOM'ах было "почувствовать" игру во время deathmatch, проникнуться ею, утонуть в ней.

Так вот, Monolith ни в коем случае не собирается делать еще один клон, нет! Blood должен покорить рынок не только отличной графикой и превосходным звуком, но и набором оружия, его сбалансированностью и, конечно, все той же атмосферой. Подбор инструментов мщения в игре не менее важен. В течение BloodBath-игры вам придется в равной степени воспользоваться всеми видами оружия, каждое из которых имеет свои тактические преимущества и недостатки. Мы стараемся избежать основного недостатка прочих стрелялок: в них требуется лишь найти самое мощное оружие, а затем слепо давить на Ctrl.

К тому же, физическая модель Blood'a, графика, дизайн уровней, как нам кажется, не имеют аналогов. Перед глазами создателей стоял пример и стандарт для всех производителей компьютерных игр — великий DOOM. Но мы очень постарались вложить в сотворенный мир всю свою душу, а также кучу секретов, ловушек и даже чуть-чуть заупокойного юмора...

**.EXE**: Недавно вышла демо-версия весьма симпатичной стрелялки Redneck Rampage, созданной на основе старого доброго Build engine'a от 3D Realms. Авторы игры немало потрудились над тем, чтобы реанимировать поблендевший от некоторой



встряски Build. Как вы думаете, они преуспели в задуманном? И будет ли RR конкурентом вашему Blood'y?

"Демка" Redneck Rampage действительно крайне веселит. Но не более. Трудно представить, каким образом RR сможет соревноваться с нашим проектом. Во-первых, игры очень сильно различаются по стилю. Blood рассчитан на то, что у игрока не будет ни секунды на раздумья. Особенно в multiplayer-режиме. Графика в RR очаровательна, но как результат — количество frame'ов в единицу времени значительно меньше. А этот фактор может коренным образом повлиять на "играбельность" аркады, не правда ли?

**.EXE**: Наверное. Впрочем, вам виднее. Но я снова о детище 3D Realms... Как вы думаете, дни Build engine'a сочтены? Вопрос касается не только игр, основанных на этом продукте. Не считаете ли вы, что "pseudo 3D"-игры вскоре исчезнут, уступив место Quake'y и его аналогам?

Без сомнений, будущее — за трехмерностью. Но! Просим не забывать, что такие игры, как DOOM 2 и Duke Nukem 3D все еще очень и очень популярны. Многие игроки заботятся не о технологических новшествах, а о том, насколько интересна сама игрушка. Продукт может быть наворочен до умопомрачения в графическом плане, но в него никто не станет играть, если он не увлекает. Согласитесь,



ведь DOOM 2 до сих пор является стандартом для multiplayer-игр. Так будет, разумеется, до тех пор, пока не выйдет Blood...

**.EXE**: В пресс-релизе, посвященном Blood'y, ваша версия Build'a была названа "Enhanced". Какие же изменения привнес Monolith?

Добавлено многое. Возьмем, к примеру, возможность изготовления настоящих 3D-уровней (комплексные этажи, комнаты-над-комнатами). Само собой, это не все — мы потрудились над спецэффектами, 3D-звуком, CD-музыкой и даже эффектом отражения звука (кажется, это называется эхо).

**.EXE**: Выход Blood'a намечался на осень 97 года. Эта дата магическим образом сменилась на "весна'97" — как только Monolith взял игру в



свои руки. Данный факт особенно приятно отмечать в то время, когда такие известные вещи, как Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Prey, Unreal и проч. бесконечно откладываются. Ребята, может, вы волшебники?

Точно! Так и есть! :)

**.EXE**: Узнав имя главного плохиша, фигурирующего в сценарии к Blood, редакция Game.EXE была шокирована. Чернобог (Chernobog) — звучит классно. Корни у этого слова явно русские. Может быть, у вас в команде есть наши соотечественники?

На самом деле, мы взяли это имя из диснеевской "Фантазии"... Что же до вашей Родины... Ладно, это не секрет: наш главный дизайнер по музыке и звуковым эффектам — русский. Но он почему-то не счел нужным комментировать значение этого слова. Придется призвать его к ответу!

**.EXE**: Выбор оружия в Blood весьма нестандартен. Единственное, что нас постоянно гложет — уж больно несерьезен комплект. Вилы, обрез, сигнальный пистолет — набор гопника, уличного хулигана, да и только! Или глобальный стеб. Скажите, были ли причины для подбора именно такого арсенала, или вы просто старались выглядеть нестандартно в глазах игроков?



Найденные в игре предметы должны быть абсолютно "случайными", иначе мы выйдем за рамки жанра ужастиков. Согласитесь, редкий герой найдет под кроватью гранатомет, станковый пулемет и ракету класса "земля-воздух". Героям, а значит, и нам, приходится импровизировать. К тому же, все оружие в игре обладает достаточной убойной силой. И им весело орудовать!

Monolith ввел новый элемент в жанр: каждый вид оружия имеет альтернативное применение. Ракетница, к примеру, может стрелять одиночными выстрелами, а может и очередью, которая, как вы понимаете, наносит непоправимый урон врагу, заставляя его метаться в поисках воды или аптечки (конечно, при условии, что он выжил после удара). Даже вилы достаточно эффективны, чтобы успокоить недруга за несколько ударов. Нам не хотелось, чтобы хоть один вид оружия превращался в абсолютно ненужную вещь, как это случилось с ногой в Duke Nukem'e и пистолетом в DOOM'e...



**.EXE**: Шутки в "Дюке" были в общем-то на грани приличия — чего стоит один "AAAA! Much better!". Redneck Rampage использует другую тактику: в игре не найти трезвых персонажей, кроме, быть может, куриц. Интересно, как в этом разрезе будет смотреться Blood? Как у вас с чувством юмора?

**M**: Без всяких сомнений, Blood уже обладает своим мрачным, черным юмором. "Туалетные" шутки Дюка хороши только для него самого, и мы стараемся держаться от них подальше. Наша мечта — достичь угрюмой, кладбищенской атмосферы "Реаниматора" и ему подобных.

**.EXE**: Ясно. "А на кладбище все спокойненько..." Но нам туда не надо, так что я все же о технологии: скорость multiplayer-режима — это хорошо. Но зачем придумывать велосипед, если можно попросту взять Quake engine и делать "все, что ты захочешь..." (цитата)?

**M**: Гонка за новыми технологиями обычно оказывается делом гораздо более хлопотным, не говоря уж о соотношении затраты/прибыль. К тому времени, когда, скажем, мы



решились бы портировать Blood на Quake engine, сменили графику и проч., наверняка появилась бы какая-нибудь новая технология. Интересность и играбельность игрушки — вот наша цель. Мы уверены, что Blood завоюет толпы поклонников уже после выхода демо-версии.

**.EXE**: Недавно вышла "бета" игры Chasm. Пожалуй, самым значительным ее отличием от DOOM'а стала технология "точечных" ударов по врагам и возможность отстреливать части тела. К тому же, там реальные 3D-монстры! Может быть, вы планируете нечто подобное для Blood'а?

**M**: Что касается декапитации зомби — пожалуйста, сколько угодно! Подобную шутку можно будет проделывать и с головами игроков в multiplayer-режиме. А о прицельном огне по отдельным частям тела... Мы старались сделать как можно более динамичную стрелялку, для подобных же финтов с прицелом потребуется слишком много времени. Вас успеют несколько раз убить... А что вы скажете насчет возможности поиграть в футбол отвалившейся головой?..

**.EXE**: Скажу одно: черный юмор. Очень черный. Кстати, о сетевой игре, раз уж мы о ней заговорили. Интересно, BloodBath — это единственный deathmatch-режим? Или есть другие задумки?

**M**: Стиль deathmatch в Blood'е сильно отличается от id-вариантов Quake'а и DOOM'а. Причин несколько. Как обычно, мы заботимся о скорости игры. Ребята в Monolith'е предпочитают жестокие и быстрые сражения, со счетом в несколько десятков фрагов. Наше оружие дает бОльшую тактическую свободу в игре. Вместо того чтобы предложить бойцам еще один вариант убийственного rocket launcher'а, мы приспособили каждый тип оружия из арсенала для своей,



специфической функции. Человек, вооруженный сигнальным пистолетом, вполне может противостоять кому-то с обрезом. В отличие от тех же Duke Nukem'а и DOOM'а, где rocket launcher решает все, игроки в Blood научатся использовать буквально все оружие. Тот же, кто попытается выжить, рассчитывая только на один (пусть даже немного более мощный) тип вооружения, обречен на смерть или... перевоспитание.

**.EXE**: Понятно. А как насчет игры в Blood по "Интернету"? Знаю, что в Claw у вас смогут резвиться за один раз до 64 человек. Возможно ли такое в Blood'е? Было бы здорово!

**M**: К сожалению, нам пришлось бы полностью переписать Blood для внедрения системы "клиент-сервер" (как в Quake'е). Что касается игры через "Интернет", то Blood уже оптимизирован под TEN. За этой службой последует Kali... Кроме того, играть в Quake посредством Internet'а с чем-нибудь менее мощным, чем ISDN-соединение, — это, извините, отстой. Нам кажется, что пользователи все-таки ждут игр, в которые можно с успехом играть по модему.

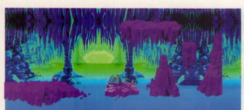
**.EXE**: Хорошо, с Blood'ом действительно все ясно, давайте перейдем к следующей игрушке. Вы называете Claw "первой игрой подобного рода" на PC. Как же так? Мы думали, что вы готовите аркаду...

**M**: Claw — это первая аркада в настоящем SVGA-режиме (640x480 и далее) для PC. Только начиная работать над проектом, мы знали, что хотим сделать очень качественную "а-ля консоль" аркаду: она должна быть не только лучшей и самой быстрой, но и обладать очаровательной графикой (хотя бы в режиме 640x480x256). Конечно, перейдя на более высокое разрешение, программисты сразу же столкнулись с рядом специфических проблем. Например, с увеличением системных требований, в частности — количества памяти. Все просто: если вы хотите оставить размер объектов прежним, а количество пикселей увеличить — получите нехватку памяти. Как только программисты решили эту задачку, работа пошла на лад, и вскоре мы получили очень хороший, быстрый engine. И в этом наш главный козырь. Большинство писишных аркад ограничиваются скромным 320x200 (Earth Worm Jim, Pitfall, Jazz Jackrabbit, Rayman). Консоли предлагают нечто среднее между 320x200 и 640x480 — что-то вроде 520x300. Именно поэтому мы очень гордимся тем, что Monolith выпускает первую в истории жанра



SVGA-аркаду. Высокое разрешение не только делает "погружение" пользователя в виртуальный мир более вероятным, но и позволяет создать убедительные, почти живые персонажи. Для нас это безумно важно, потому что наши плохиши очень умны — до неприличия. Каждый обладает своей тактикой, несколькими видами оружия и во многом ни за что не уступит игроку. И последний довод в пользу SVGA: художники изрядно потрудились над изготовлением тысяч frame'ов для оживления компьютерных героев. Поверьте, один раз увидев Claw, пользователь больше не согласится на устаревшее 320x200! К удовольствию игроков (равно как и нашему), Claw может похвастаться 20 минутами рисованных

## Цельная **глыба**



мультфильмов, которые в значительной мере оживляют игру и ее сюжетную линию. PC-аркады зачастую напрочь игнорируют видео- или мультипликационные ролики. Между тем, игры на персоналках — не идут ни в какое сравнение с консольными вещами. Требования пользователей писишек несравненно более высоки и обширны, а значит — недостаточно просто оттранслировать код игры с платформы, надо что-то добавить. Достоинство Claw в следующем: игра с самого первого дня разрабатывалась исключительно для PC, учитывая всю специфику рынка.

Одно из наиболее серьезных отличий Claw от остальных представителей данного жанра состоит в удивительной "разумности" врагов, то есть в их способности мыслить. Большинство классических аркад не обращают должного внимания на такую деталь, как поведение неприятеля. Врагов можно победить, просто сиганув им на голову или ударив дубинкой. Как правило, сюжет таких игр построен на раскрытии (нахождении) бесчисленных секретов — враг же является полезной декорацией, не дающей игроку по-настоящему заскучать. Разумеется, задачки будут и в Claw. Но неприятель капитана (как и он сам) обладает полным набором боевых движений — использует меч, огнестрельное оружие, магию, динамит. Более того, враги в Claw заставят вас вспомнить опыт Mortal Kombat'a, бросив вас через плечо или мастерски нанеся мощный удар рукой или ногой. Удивляйтесь! Монстры быстро сообразят, что если капитан Claw наклонился, то надо также присесть и ударить (выстрелить). Ну а если поведение пирата в атаке слишком предсказуемо, враги попросту блокируют удар или уйдут от него.

Еще одно преимущество Claw — присутствие на каждом уровне как минимум трех разных монстров (в сумме набирается около 40), в то время как во многих аркадах вы насчитаете максимум 10 за всю игру.

А вы когда-нибудь видели платформную аркаду, которая поддерживает multiplayer-режим? 64 игрока одновременно! Такого еще не было!

**.EXE**: Великолепно! Ответ абсолютно исчерпывающий. Нас действительно удивила-порадовала уникальная mulitplayer-технология Claw. Как вы смогли впихнуть шесть с лишним десятков игроков в один уровень?

**M**: Смогли, и это не шутки: в Claw в самом деле смогут играть до 64 человек одновременно. Предполагается два типа multiplayer-игры — на счет и на время. Остановимся на последнем. Итак, один из игроков создает multiplayer-игру, выбирая желаемые уровень и максимальное количество соперников (не все любят городские марафоны). Остается лишь подождать участников в специальной chat-комнате. Цель игры — как можно быстрее пройти этап и добраться до конечной остановки. Каждый из игроков преодолевает не только полчища врагов, но и козни соперников. Последние представлены на вашем мониторе в виде самостоятельно передвигающихся голов Claw, снабженных количеством заработанных очков, занимаемым местом на данный момент времени и прочей информацией. Несмотря на отсутствие рук и ног, пробегающие головы все-таки могут вас обидеть: в ход идут специальные "бонусы", способные отобрать часть очков, кусочек жизни, на время "приморозить" вас и даже убить. В конце этапа подводятся итоги, игроки обмениваются проклятьями и жалобами...

**.EXE**: Звучит очень заманчиво... Ну а как насчет deathmatch-поединков: 32 капитана vs. 32 капитанов?

**M**: Это идея! Нет, пока до дуэлей Claw vs. Claw мы не дошли. Может быть, с вашей подачи используем это в качестве дополнительного, призового уровня... Но не сейчас — в продолжении.

**.EXE**: Вы выпускаете версию редактора ClawEdit. Может быть, вы намерены как-нибудь использовать созданные вами или кем-то еще уровни? Как насчет того, чтобы издавать их на отдельных CD, как поступает Blizzard с абсолютно бесконечными WarCraft-уровнями?

**M**: Такое решение маловероятно. Ведь мы отдаем как freeware настоящий editor — тот, которым сами пользуемся при создании уровней. Нас устроит, если будут появляться новые этапы. Ведь это означает, что Claw живет в сердцах играющего народа.

**.EXE**: И, наконец, можете ли вы приподнять для .EXE и его читателей завесу тайны над новейшим проектом Monolith'a — онлайновой RPG Alternate Reality?

**M**: Мы хотим создать мир, который позволит игроманам оторваться от повседневной жизни и отдохнуть в другом измерении. В виртуальной реальности будет время и место для всего — решительных действий и романтики. Это будет воплощением самых прекрасных ваших снов, но и прибежищем кошмаров тоже! Каждый играющий будет принимать собственные решения, ведущие его к "персональной судьбе". Alternate Reality будет полна загадок: не только логических, но и философских... и даже моральных.

Будет ли это похоже на Diablo? Мы очень хотим, чтобы игра шла в real-time, но не желаем, чтобы пользователь страдал из-за этого. С другой стороны, мы не позволим игроку обдумывать ходы, словно он разыгрывает шахматную партию.

Ограничения на количество игроков? — Никаких ограничений. AR — это единая реальность. И при этом очень большая. Будет ли AR состоять лишь из одного, скажем, королевства или в ней приютятся множество подземелий, как в том же Diablo? Безусловно, города, подземелья, замки, волшебные земли и даже рай — все это будет в Alternate Reality.

Вас интересует, будет ли игра похожа на The Elder Scrolls? На самом деле, это "Арена" похожа на AR. Дело в том, что серия Alternate Reality впервые появилась около десяти лет назад. Но мы учимся, учитываем ошибки и берем на вооружение находки, сделанные при создании и AR, и Elder Scrolls...

**От редакции**. Еще раз — публично — благодарим всю команду Monolith'a, которая смогла выкроить время для интервью, несмотря на подготовку к выходу демо-версии Blood'a.



### Справка Game.EXE

Компания **Monolith Productions** была создана в 1994 году с целью разработки высококачественных продуктов для рынка компьютерных (PC) развлечений. Прежде чем присоединиться к Monolith, многие нынешние сотрудники компании работали в таких известнейших фирмах, как Broderbund, Edmark, Sierra, Expert, SSI, 3D Realms, QStudios и NCSA. На сегодня в разработке находятся следующие проекты: 3D-шутер Blood, который будет издаваться GT Interactive; Claw, SVGA-аркада под Windows 95; еще один 3D-шутер под рабочим названием MetalTek, обладающий настоящим трехмерным engine'ом и издаваемый корпорацией Microsoft. Кроме того, в ближайших планах компании — открытие отделения Monolith Services, которое будет заниматься исключительно графикой и звуком, включая 3D rendering, motion capture, сканирование и даже изготовление видеороликов.

# Дедушка Мейер

## Человек-легенда отвечает на вопросы корреспондентов Game.EXE





Трудно, очень трудно найти человека, который не слышал бы это имя. Еще труднее найти того, кто не играл в игры, которые создал **Сид Мейер** (Sid Meier). Его жизнь — это история "первых", тех, кто дал банальной вычислительной машине возможность развлекать людей.

В 1982 году он и "Wild Bill" Stealey основали легендарную MicroProse (первым продуктом компании была игрушка для Atari 8-bit *Hellcat Ace*). Первая игра микропрозаиков для персонального компьютера, *F-15 Strike Eagle*, вышла в свет в 1985-м и разошлась более чем миллионным тиражом. Именно F-15 заложил основы нового игрового жанра, имя которому — авиасимуляторы. Вслед за этим Сид Мейер первым в мире создал симулятор подводной лодки — *Silent Service*. Разнообразие компьютерных игр всегда было целью этого человека. И в 1988 году выходит очередной шедевр — *Pirates!*. Эта игра навсегда вошла в историю как наиболее удачное сочетание стратегии и RPG.





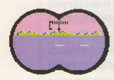




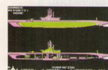




**F-15 Strike Eagle:** от Apple II до наших дней.









**Silent Service.**

Прошло немного времени, и Сид возвращается к авиационной теме: MicroProse выпускает победоносный *F-19 Stealth Fighter*, с которым не мог сравниться ни один симулятор того времени. Но настоящий взрыв произвела *Civilization*, игра, положившая начало "симуляторам Бога", шедевр, в который играли миллионы людей по всему миру. А еще был *Railroad Tycoon* и другие игры, оставившие не менее яркий след в истории компьютерной индустрии развлечений.

В прошлом году Сид Мейер покинул свое детище по имени MicroProse и стал соучредителем компании Firaxis, где и собирается продолжить свою деятельность. (Впрочем, перед уходом он создал игру, которой, как и всем его произведениям, уготована счастливая судьба стопроцентного хита, — *Magic: The Gathering*.)

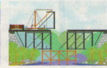
Но все это было в прошлом. Сейчас Сиду 42 года, у него подрастает 6-летний сын Райан, его любимая игра WarCraft II и он является одним из владельцев компании Firaxis.

**Railroad Tycoon.**













Джеф Бригс, Брайан Рейнольдс и дедушка Мейер. Сид Мейер. Новая дедушкина команда.

**Civilization**

И этим все сказано!







**Справка Game.EXE**

Компания Firaxis была создана в мае 1996 года. Ее учредителями стали Сид Мейер, Джеф Бригс (Jeff Briggs) и Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds). По мнению этих людей, да и всего коллектива Firaxis, компьютерные игры могут приносить людям не только радость — они должны давать человеческому воображению свободу, возможность раздвинуть рамки обыденной жизни. Сид Мейер покинул MicroProse не ради пустой прихоти. У него и его единомышленников из Firaxis есть вполне определенная цель: эти люди хотят создавать игры, в которые будут играть поколения, которые станут частью мировой культуры. И знаете, вспоминая Civilization, начинаешь верить, что эти смелые планы могут сбыться...







**Pirates! Gold.**

Но давайте посмотрим, что скажет сам Сид, недавно устроивший пресс-конференцию во всемирной сети "Интернет". Тест, который приведен ниже, состоит из этой беседы в "открытом виртуальном пространстве", в которой наши корреспонденты принимали самое живейшее участие (как под псевдонимами, так и под логотипом журнала), и предпринятых в приватном порядке дополнительных (уточняющих) расспросов. Единственное замечание: поскольку в чате помимо наших страдающих бессонницей корреспондентов (пять утра по Москве не лучшее время для ток-шоу) участвовали и другие любознательные люди, чьи вопросы, на наш взгляд, также представляют всеобщий интерес, мы не стали никак персонифицировать вопрошающую сторону и ограничились знаком "?". (Кстати, разрешение на публикацию чата получено. У самого Сида Мейера.)

# Сид Мейер о...

## ...о Firaxis

**?**: Сид, где вы, что вы, как вы?

**Сид Мейер**: С начала мая прошлого года я работаю в Firaxis Software. Наша новая команда трудится над парочкой очень любопытных проектов. Впрочем, часть рабочего времени уходит на консультации в MicroProse. Разумеется, по поводу Magic: The Gathering.

**?**: Будет ли у Firaxis собственный стенд на очередной выставке E3, где стремятся "отметиться" даже самые распоследние разработчики?

**С.М.**: Нет, пока нет. Но вы сможете найти нас в гостях у Origin/Electronic Arts.

**?**: Можете ли вы назвать дату выхода первой игры вашей новой компании?

**С.М.**: Честно говоря, на сегодня у нас есть два рабочих (в смысле — работающих) прототипа будущих продуктов. Но, как и всегда, назвать дату релиза игры почти невозможно. Так что я даже не буду стараться...

**?**: Сид, вы не могли бы намекнуть, какой жанр предпочла Firaxis для "пробы пера"?

**С.М.**: Мы тщательно анализируем прошлые победы и поражения. Нельзя отрицать, что некоторые игры имели феноменальный успех. Поэтому я хотел бы объединить оправдавшие себя идеи и некоторые новые разработки.

**?**: Почему Firaxis заключила контракт с Electronic Arts? Не мешает ли это вашей независимости?

**С.М.**: Я давно мечтал создать условия, когда мы спокойно занимались бы созданием игр, а за их рекламу и распространение взялись профессионалы, понимающие наше стремление к свободе.

**?**: Можете ли вы назвать программные инструменты, используемые Firaxis?

**С.М.**: Работа идет с Microsoft C++ под Windows 95. Вдобавок, мы создали графические и звуковые библиотеки, специально оптимизированные для использования в играх.

**?**: Какие игровые компании вы считаете своими ближайшими конкурентами?

**С.М.**: Вообще говоря, мне кажется, что все мы нуждаемся в как можно большем количестве хороших игр, а потому вовсе не важно, кто их делает. Я не думаю о приличных компаниях, как о конкурентах: хорошие игры только способствуют развитию нашей индустрии. В последние несколько лет наблюдался повышенный интерес к небольшим компаниям: Bullfrog, id Software и т.д. Надеюсь, что Firaxis вызовет не меньшее любопытство.

## ...о планах

**?**: Будете ли вы делать еще одно продолжение Pirates!?

**С.М.**: Pirates!, как ни странно, мне все еще нравится. И у меня есть кое-какие идеи о том, как можно использовать эту тему в будущем.

**?**: Демо-версии ваших новых игр — когда их можно ожидать?

**С.М.**: Мы собираемся представить тестовые варианты игр Firaxis'а в июне в Атланте на выставке E3. Затем, вероятно, появится и on-line-демо.

**?**: Будут ли ваши игры хоть когда-нибудь идти в столь модном ныне режиме реального времени?

**С.М.**: Я думаю, что real-time очень хорошо согласуется с некоторыми игровыми жанрами, но вряд ли я рискнул бы добавить его в Civilization. Впрочем, некоторые из наших смелых идей допускают использование "реального времени" в ряде будущих игр Firaxis.

**?**: Можете ли вы хотя бы намекнуть о том, над чем сейчас работаете? Мы никому не скажем. Честное слово.

**С.М.**: Это будет смесь DOOM и SimCity... Шутка...



**?**: Будете ли вы делать RPG?

**С.М.**: Воплощением моих представлений об RPG стали Pirates!. Кстати говоря, в Magic: The Gathering тоже присутствует ролевой элемент.

**?**: Будете ли вы использовать видеоролики а-ля Wing Commander?

**С.М.**: Я постараюсь, чтобы этого никогда не случилось. Уж извините...

## ...о себе

**?**: Какие из игр, созданных вами, нравятся вам больше всего?

**С.М.**: Было довольно забавно работать над Civilization. Когда мы поняли, что именно хотим сделать, дело пошло быстрее... Кроме того, мне до сих пор нравятся Pirates! и Silent Service.

**?**: Скажите, каково чувствовать себя создателем Civilization, этих шахмат 20 века?

**С.М.**: Я действительно горжусь тем, что написал эту игру. В ней присутствует все, что, по-моему, должно присутствовать в игре. Очень приятно видеть, как люди создают на этой основе свои игры, дают волю своей фантазии. Я чувствую себя причастным к этому. Мне нравится делать игры, и если вы считаете, что у меня это неплохо получается, то я, пожалуй, продолжу.

**?**: Сид, вас называют "дедушкой" компьютерных игр, "отцом" индустрии, и вам уже 42 года. Не слишком ли много для человека, который занимается таким "молодым" делом?

**С.М.**: Безусловно, компьютерные игры — это, в первую очередь, молодежное увлечение. Выходит — я все еще считаю себя молодым! К тому же, я "в деле" практически с самого начала...

**?**: Что может повлиять на вас при создании новой игры? Используете ли вы чужой опыт?

**С.М.**: Я стараюсь играть как можно больше и умудряюсь быть в курсе последних разработок. Однако все это почти не влияет на мои проекты. Большинство идей приходят из детства: железные дороги, самолетики, пираты, увлечение историей...

**?**: Известно, что вам очень нравится WarCraft. Почему эта игра, а не, скажем, C&C?

**С.М.**: Во-первых, мне по душе интерфейс в WarCraft'е, во-вторых, экономика не подчиняет себе игру, в-третьих, для меня и моего сына C&C чересчур жесток.



## ...об играх

**?**: В таком случае ответьте на следующий вопрос: насколько изменилась индустрия игр за прошедшее время?

**С.М.**: Гораздо меньше, чем вы думаете... Меняется технология, но изюминка, делающая игрушку хорошей, всегда одна — дельный процесс игры. Основой успеха является идея. Заставить пользователя увлечься и забыть обо всем, кроме происходящего на экране, — вот задача любого разработчика!

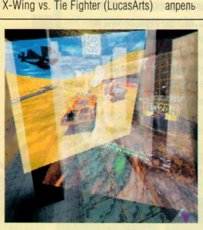
**?**: Чем же отличается хорошая игра от плохой? Неужели всякий раз, когда фирма-производитель выпускает новый проект, она играет в "русскую рулетку"?

**С.М.**: Я думаю, есть лишь пара вещей, которые необходимы каждой игре. Во-первых,

# Ждем-с!

Виды на весенне-летний урожай'97

| | | |
|---|---|---|
| Windows 95 | B&B: Screenwreckers (Virgin) | март |
| | Betrayal at Antara (Sierra) | апрель |
| | C&C:Counterstrike (Virgin) | март |
| | Capitalism Plus (I-Magic) | апрель |
| | Dark Reign (Activision) | июнь |
| | Deathtrap Dungeon (US Gold) | июнь |
| | Fallen Haven (I-Magic) | март |
| | Galactic Mirage (Virgin) | апрель |
| | Interstate 76 (Activision) | март |
| | M1A2 Abrams (I-Magic) | март |
| | Need for Speed 2 (Electronic Arts) | март |
| | Outlaws (LucasArts) | апрель |
| | Red Baron 2 (Sierra) | сентябрь |
| | Scarab (Electronic Arts) | март |
| | Shivers 2 (Sierra) | март |
| | The Divide (Virgin) | март |
| | Tiger Shark (GT Software) | март |
| | Ultima Online (Electronic Arts) | июль |
| DOS | 688I (Electronic Arts) | июнь |
| | Armored Fist 2 (Electronic Arts) | май |
| | Birthright (Sierra) | апрель |
| | Comanche 3 (Electronic Arts) | март |
| | Darklight (Electronic Arts) | март |
| | Dungeon Keeper (Electronic Arts) | май |
| | Imperium Galactica (GT Software) | март |
| | Iron & Blood (Acclaim) | апрель |
| | Lands of Lore 2 (Virgin) | август |
| | MDK (Playmates) | апрель |
| | Quake Mission Pack 2 (Activision) | март |
| | Reloaded (Interplay) | апрель |
| | Rush Hour (Psygnosis) | март |
| | Shadows over Riva (Sir-Tech) | апрель |
| | Test Drive: Off Road (Wea Video) | март |
| | Theme Hospital (Electronic Arts) | март |
| | X-Wing vs. Tie Fighter (LucasArts) | апрель |



дабы привлечь пользователя, надо поставить его в ситуацию, одновременно соблазнительную и невозможную в реальном мире. Во-вторых, важно, чтобы игрок использовал свои собственные знания и эрудицию, а не лазил поминутно то в описание, то в энциклопедию. Наш "клиент" должен получать удовольствие от проделанной своими руками работы и тех решений, которые он принимает.

**?**: Вы думаете, что процесс принятия решений является основополагающим?

**С.М.**: Безусловно. Причем это касается всех игр без исключения. Просто в DOOM'е для вас важна скорость — здесь нет времени на раздумья. И проблемы тут попроще: стрелять или не стрелять... Civilization куда более степенна. Игрок должен решать более сложные задачи — здесь требуется время на размышления. Итак, важен баланс скорости и сложности.

**?**: Сид, как вы думаете, запас новых жанров исчерпан? Можете ли вы выделить некие перспективные игровые жанры?

**С.М.**: Мое мнение таково: нас ждет бум multiplayer-игр. Вероятно, с участием 100-200 игроков. Разумеется, с использованием "Интернета". Когда-то настольные игры были "оттранслированы" в компьютерные — теперь игрушки для одного человека превращаются в multiplayer.

## ...о DOOM'е

**?**: Вы говорили о DOOM'е. Он вам нравится?

**С.М.**: Мне импонирует дизайн этой игры. Это великолепно выполненный проект.

**?**: Интересно! А вы не считаете, что DOOM слишком жесток?

**С.М.**: Есть такая буква! Но я восхищаюсь Игрой (с большой буквы). Я не стал бы призывать всех окружающих играть в DOOM, но тщательность выполнения вызывает бурю положительных эмоций.

## ...о Civilization

**?**: Скажите, Сид, появятся ли в дальнейшем какие-либо update'ы к CivNet'у? Занимается ли этим MicroProse?

**С.М.**: Этот вопрос следует адресовать MicroProse, я ничем подобным не занимался. Что касается Firaxis, то компания в любом случае уделит немало внимания сетевым версиям своих игр.

**?**: Консультируете ли вы MicroProse по вопросам, связанным с Civilization?

**С.М.**: Нет. Magic: The Gathering — это последнее, что я делаю для MicroProse.

**?**: В Civilization присутствовала очень продуманная система управления, но многим кажется, что, повелевая миром, не обязательно самому строить каждое здание и следить за количеством зерна в каждом амбаре. Что по этому поводу думаете вы?

**С.М.**: Мне кажется, что игре нужна смесь "микроуправления" (micromanagement) и глобального плана. Без него игра превращается в РАБОТУ. Но при наличии такого плана достижения приносят много больше радости — ведь ты сам имеешь дело с деталями.

**?**: Что привело вас к созданию Civilization?

**С.М.**: Эта игра — слияние очень многих идей. Некоторые из них я воплотил в Railroad Tycoon, но оставалось чувство, что чего-то не хватает. Огромное влияние оказали настольные игры: Empire, SimCity и, конечно, Civilization.

**?**: Будут ли когда-нибудь CivNet 2 или Civilization 3?

**С.М.**: Я не знаю. Правда...

## ...о multiplayer

**?**: Как вы думаете, почему производители игр стали уделять меньше внимания возможности multiplayer-игры на одном компьютере?

**С.М.**: Разработчики реагируют на запросы покупателей. Хотя я люблю играть на одном компьютере со своим сыном — он занимается легкими, а я трудными задачами.

**?**: Каковы ваши мысли по поводу массовых игр вроде Ultima Online?

**С.М.**: Когда компьютеры были "маленькими", то есть только начали появляться, мы брали настольные игры и портировали их на машины. Потом мы додумались до того, что на компьютере можно создавать еще лучшие игры, нежели люди выдумывали до сих пор. Сейчас мы добавляем в эти игры возможности multiplayer. Но я уверен, что вскоре будет найден абсолютно новый, уникальный формат, который станет использовать все прелести этого режима. Ultima Online — первый шаг в этом направлении.

## ...о других игровых платформах

**?**: Сид, собираетесь ли вы портировать свои игры на другие платформы, скажем, на PSX или Nintendo?

**С.М.**: Стратегические игры, которыми я в большинстве своем занимаюсь, плохо переносятся — мешает отсутствие клавиатуры. Кроме того, существуют некоторые проблемы с графическим разрешением. Упомянутые вами платформы плохо приспособлены для подобных вещей. Их конек — аркады, стрелялки, драки.

**?**: Вы хотите сказать, что существуют два различных рынка?

**С.М.**: Именно так. В последнее время они немного приблизились друг к другу. Вообще говоря, я удивлен, что PC выстояли в соревновании с

Nintendo и Sega. Современные консольные игры очень красочны, динамичны, словом, притягивают взор. Удивление длится полчаса. На персоналках все наоборот: не понравившаяся поначалу игра может отнять у тебя несколько недель, а то и месяцев.

**?**: Будут ли ваши грядущие игры работать и тестироваться под Windows NT?

**С.М.**: Пока что рано говорить что-то определенное... Мы будем думать о выборе платформы ближе к дате выпуска.




## ...о будущем игр

**?**: Как насчет версии Colonization или Civilization в виртуальной реальности?

**С.М.**: Придется на время войти в роль "дедушки" и проворчать, что эти игры не станут много лучше от новых графических инкарнаций. Я полагаю, что основное действие игры должно происходить в воображении игрока. Ни одна технология не сможет соревноваться с человеческим мозгом. Я боюсь, что виртуальная реальность загубит человеческую способность фантазировать — а этого надо опасаться. Компьютерные игры не должны выродиться в видеофильмы, не требующие участия потребителя.

**?**: Неужели от технологии ничего не зависит?

**С.М.**: Конечно, нет! Но желаемого эффекта можно достичь и теми средствами, которыми мы уже располагаем. Хорошая игра должна создавать такую атмосферу, которая, преодолев неверие игрока, заставит его ощутить себя в другом мире. Пользователь попросту не должен иметь времени оглянуться вокруг и вспомнить, что он находится у себя дома!

**?**: Кстати, о других видах развлечений. Сможет ли индустрия компьютерных игр соревноваться с Голливудом?

**С.М.**: Об этой опасности надо помнить всегда. Технология может идти вперед, но авторы игрушек никогда не смогут получить лучшее изображение, чем в видеофильме, более чистый звук, чем на CD. Мы способны взять свое лишь одним: взаимодействием с потребителем. Компьютерные игры — единственный вид развлечений, в котором пользователь не только участвует, но и всегда является главным героем. Создатели игр должны стать user friendly — тогда мы выживем.

**?**: Но не может ли этот процесс совершенствования привести к ситуации, когда люди будут прикованы к экрану и перестанут жить в реальном мире?

**С.М.**: Я припоминаю серию Star Trek'a с подобным сюжетом... Ну а если серьезно, то я надеюсь, что люди достаточно умны, чтобы не покидать нашу чудесную планету ради компьютерного суррогата.

E-mail-расспросами великого человека занимались **Александр ВЕРШИНИН, Алексей ПЛАТОНОВ, Олег ХАЖИНСКИЙ и Петр ДАВЫДОВ.**

## Игрография Сида Мейера

Справка Game.EXE

| Игра | Год выхода | Платформа |
|---|---|---|
| **Hellcat Ace** | 1982 | Atari 8-bit |
| **Chopper Rescue (Air Rescue)** | 1982 | Atari 8-bit |
| **Floyd of the Jungle** | 1982 | Atari 8-bit |
| **NATO Commander** | 1983 | Atari 8-bit |
| **Spitfire Ace** | 1983 | Atari 8-bit |
| **Solo Flight** | 1984 | Atari 8-bit |
| **Decision in the Desert** | 1985 | Atari 8-bit, вместе с Ed Bever |
| **Conflict In Vietnam** | 1985 | Atari 8-bit, вместе с Ed Bever |
| **Crusade in Europe** | 1985 | Atari 8-bit, вместе с Ed Bever |
| **F-15 Strike Eagle** | 1985 | Commodore 64 |
| **Silent Service** | 1986 | Commodore 64 |
| **Pirates!** | 1988 | Commodore 64 |
| **F-19 Stealth Fighter** | 1990 | PC |
| **Railroad Tycoon** | 1990 | PC |
| **Covert Action** | 1990 | PC, вместе с Bruce Shelley |
| **Civilization** | 1991 | PC |
| **Colonization** | 1994 | PC |

# Страдания юного Вернера

Любите ли вы классику, друзья мои? А классические **RPG**? Не красочные винегреты последних месяцев, где **кусочек** стратегии соседствует с уголком *Lighthouse*, а традиционный замок заключает в себе бесконечные лабиринты в духе **Quake**, — нет, настоящие саги **о рыцарях и драконах**, принцессах и волшебниках? Если вы уже давно тоскуете о *чистоте* жанра, то **Dragon Lore 2: *The Heart of the Dragon Man* —** игрушка для вас.

На этот раз знаменитый герой первой "Саги о драконе" Вернер Фон Валенрод покидает родной замок, чтобы отправиться на поиски своего боевого дракона



Мараша, без которого он не может считаться настоящим рыцарем и, тем более, вызвать на поединок своего давнего врага герцога Эрага. Под славным воином — жалкая крылатая кляча, которую сбивает первая же встречная эскадрилья вражеских драконов. Теперь бедняге и вовсе придется тащиться пешком по заколдованному лесу, из которого не так-то просто выбраться...

В каждой уважающей себя RPG должен быть большой дремучий лес, который обычно символизируют три обглоданные в 3D лесины, с некоторыми вариациями повторяющиеся на бесчисленном количестве экранов. Но в Dragon Lore 2 лес действительно выглядит дремучим и заколдованным. Я не знаю, как это удалось художникам французской компании Cryo, но, когда я бродила по этим чащобам, мне было по-настоящему страшно, тоскливо и холодно. Кромешную темень безлунной ночи сменял утренний туман, сквозь него с трудом пробивались редкие солнечные лучи, снова наступали сумерки, а я (точнее, Вернер) все брела и брела, спотыкаясь о коряги и камни и проклиная неточную карту и сумасшедший компас. При этом лес выглядел на редкость реально: с тонущими в тумане столетними деревьями, цепляющимися скрюченными корнями за усеянную булыжниками бесплодную почву, с растопыренными кустами, с зыбучими песками и непонятными болотцами. В то же время, это, несомненно, был волшебный лес, в котором вполне естественно обитали злобные динозавры, гномы, орки и бродячие деревья.

И в заколдованной чаще, и в Драконии, куда лежит путь Вернера, вам придется заниматься привычными RPG'шными делами: сражаться, торговать, болтать со всеми встречными и добывать себе пищу.

Для сражений вы тащите с собой целый арсенал: два копья, саблю, два меча, боевой топор и пару щитов. В зависимости от оружия и движений мышкой можно применять три вида ударов: колющий (очень эффективный, но утомительный), режущий (послабее) и возвратный (усиленный режущий удар).

Из всей кучи железок мне больше всего пригодился топор. Против лома, как известно, нет приема: главного лесного злодея я уложила им в два счета. А до этого все пыталась по-благородному махать рыцарским мечом и была за свои снобистские замашки не раз бита.

В придачу к оружию вы получаете 5 магических заклинаний: для чтения рун, защиты, ослабления врага, дружбы (добывания информации) и поджогов, но ваши познания в магии будут расти по мере продвижения в игре.



Выйдя из леса, который занимает целый CD, вы попадаете в городишко при Драконьей Арене — здесь проходит турнир драконьих рыцарей, одним из которых недавно стал Вернер Фон Валенрод. Только тут вы начинаете понимать, с каким неудачливым субъектом свела вас судьба. Мало того, что этот обормот пустился в путешествие на совершенно непригодной для этого дела кляче, — не успел он въехать в город, как его обвинили в краже реликвии из храма. Рыцари над вами насмехаются, в список турнира вас включили только из жалости, стражник не пускает во дворец, потому что, по его мнению, вы не похожи на гостя принца.

ИГРА **Dragon Lore 2**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777





Наступает ночь, жители города расходятся по домам, а вы остаетесь на улице без сил и куска хлеба. Вам нечего даже подать нищему, а при попытке достать несколько монеток из фонтана на вас нападает привидение... Словом, все комплексы школьных времен разбередили, гады! Видимо, создатели игры посчитали, что, если хорошенько отдавить нам больную мозоль, мы придем именно в то настроение, которое необходимо для победы в драконьем турнире.

Возможно, они правы: униженный и оскорбленный, Вернер начал у меня шустро бегать в поисках крова и пищи. Ласково поговорить со злейшим врагом, подлизаться к дамочке в надежде на помощь на турнире, напугать до полусмерти городского стражника, загнать что-нибудь из рыцарского барахлишка в местной лавчонке, сыграть в кости с шулерами в кабаке — это теперь пара пустяков для благородного юноши. Я думаю, что, пройдя суровую школу жизни под вашим руководством, на Драконью Арену он выйдет достойным противником мерзкого герцога Эрага.

Но до этого славного события еще надо дожить, и вас уже ждут мрачные катакомбы под Ареной, поиск священных камней, встреча с огненным драконом Марашем и, конечно же, прекрасная принцесса, лучшая награда герою.

Отлично придуманные приключения Вернера Фон Валенрода сопровождает славная ненавязчивая музычка и, что называется, добротная 3D-графика (намного лучше обычной средне-RPG'шной). Если днем, особенно в городе, заметны мелкие неприятные глюки и некоторая пластилиновость персонажей, то в темноте герои смотрятся просто восхитительно. Создатели игры это учли, и у вас не будет недостатка в ночных приключениях.

И еще раз о локализации. В оригинале рыцари и драконы разговаривали по-французски. Английская же версия сделана довольно небрежно. Я уж не говорю о дебильных стишках и выспренних пустопорожних речах некоторых персонажей — это хорошую RPG особенно испортить не может, но, скажем, как вам такие приколы: в лесу компас часто вместо W (запад) начинает показывать загадочное O, а при сохранении игры с клавиатуры невозможно ввести ни одного нормального слова — видимо, в игре осталась французская раскладка букв. Готовящийся московской компанией "Апокриф" русский перевод Dragon Lore 2 делается с французского оригинала, и в нем, я надеюсь, все эти мелкие пакости будут устранены.

В английском, французском, русском ли варианте будете играть в эту игру — в любом случае вы оцените верность Crio лучшим традициям RPG'шного жанра и удивительную свежесть восприятия, с которой ее художники и сценаристы возродили уже, кажется, насмерть заезженный мир замков и драконов.

В заключение пара советов драконоведам и драконолюбам:

в DL 2 не совсем удобная контрольная панель, поэтому особенно внимательно следите за тем, чтобы ненароком не сохранить игру вместо того, чтобы ее загрузить;

из инвентаря очень легко теряются вещи, поэтому, если вы хотите взять в руку новый предмет, сначала отправьте старый в инвентарь;

буква "O" на компасе — соответствует букве "W";

если вам надоело тащиться черепашьим шагом, нажмите и удерживайте пробел — Вернер побежит;

в городе ночь наступает совершенно внезапно, поэтому почаще сохраняйте игру...

***— Ольга Цыкалова***

***Системные требования:*** *486 DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта, MS-DOS/Windows 95*

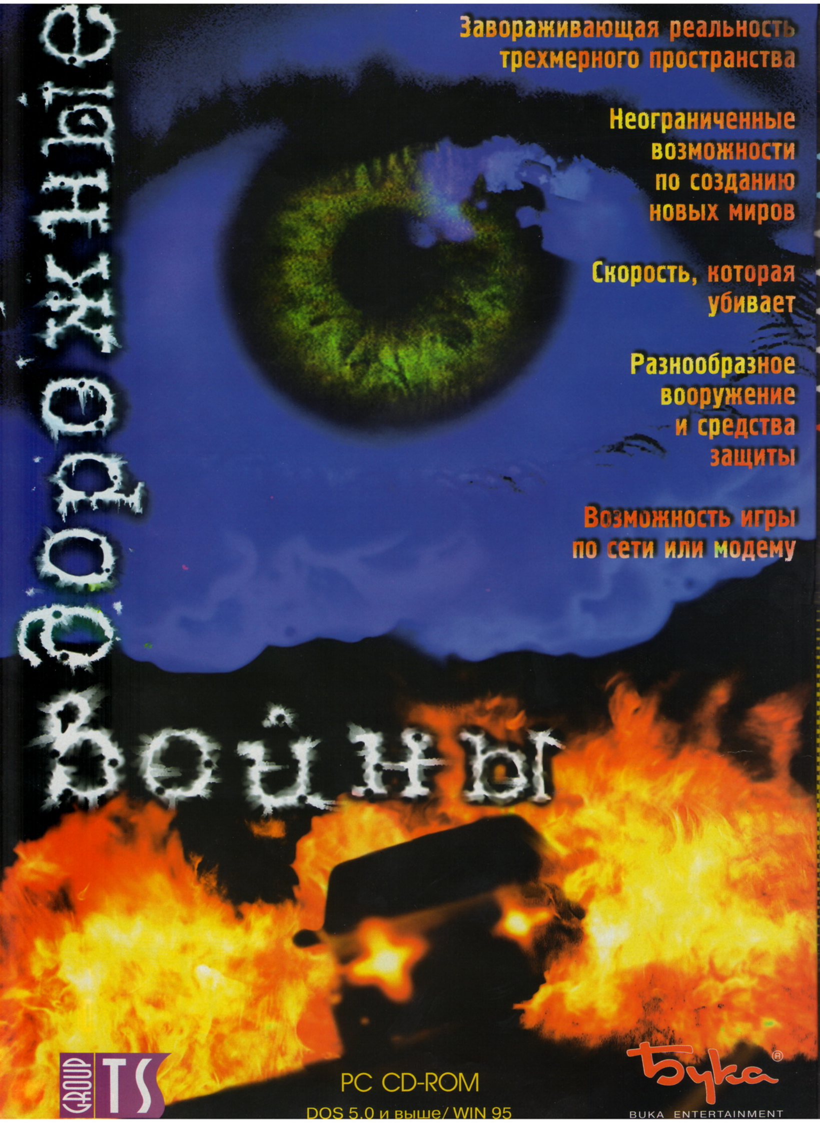
**Dragon Lore 2**

★ **Cryo**

| | |
|---|---|
| 85% | ГРАФИКА |
| 85% | ЗВУК |
| 85% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**85%**

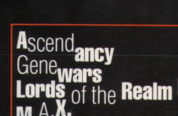


Дорожные
войны
Завораживающая реальность
трехмерного пространства
Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров
Скорость, которая
убивает
Разнообразное
вооружение
и средства
защиты
Возможность игры
по сети или модему
GROUP TS
PC CD-ROM
DOS 5.0 и выше/ WIN 95
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

# Стратегии



Коды







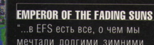

Game EXE НАШ ВЫБОР

**MAGIC: THE GATHERING® BATTLEMAGE** "Magic... остается достаточно яркой звездой на нынешнем игровом небосклоне. Мне кажется, у нее есть будущее."





Game EXE НАШ ВЫБОР



**EMPEROR OF THE FADING SUNS**
"...в EFS есть все, о чем мы мечтали долгими зимними вечерами."





**Battleship**
"Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочеталось бы живое видео и собственно игровой engine."





**Fallen Haven**
"Fallen Haven представляет собой некий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим turn-based wargame."

# Бизнес по-военному

**В МИРЕ КАПИТАЛИСТИЧЕСКИХ** акул правила игры очень просты: надо уметь быстро соображать. Если вам это не дано, нужно хотя бы быстро копировать успешную разработку. Давно уже умерший DOOM до сих пор "повинен" вповлении массы клонов. По всей видимости, участь игры от id Software разделит Red Alert, а точнее C&C от Westwood. Хорошие новости! К KKnD и Dark Reign в списке клонов присоединились еще несколько названий. Одно из них — **WAR, Inc**. Производитель — Interactive Magic.

Когда копируешь контрольную работу отличника, нельзя списывать дословно. Поэтому I-Magic терпеливо выбирала из C&C все положительные элементы, дополняя их собственными идеями. Разумеется, игрок опять столкнется с ордой машин, созданных для убийства, — танков, вертолетов, пушек и так далее. Сюжет немного изменен: теперь вы являетесь главой большой корпорации, сдающей в найм свой внушительный парк военных игрушек. Поверьте, быть руководителем такой конторы не так уж и просто! Вам придется заботиться не только об успехах на полях сражений, но и о репутации фирмы, а также котировке родных акций на бирже. В то же время необходимо исправно снабжать научный отдел финансами, иначе яйцеголовые откажутся приносить пользу всеобщему делу. А это означает отставание в технологии, что неминуемо приводит к разгрому. Никто кроме вас не позаботится и об инженерах, не говоря уж о пехоте, которая взращивается в специальных биоцистернах.

Впрочем, WAR, Inc. не только налагает кучу обязательств на главу корпорации, но и предоставляет много путей для решения вопросов. Например, вместо того чтобы клонировать пехоту прямо на месте, вы можете подвозить ее транспортными самолетами и сбрасывать в нужную точку, но такая операция будет нуждаться не только в солидных ассигнованиях, но и предоставлении некоторых ресурсов.

Кстати, о пехотинцах — ими не рождаются, ими становятся. Только что вылезшие из котлов клоны ни на что не годятся. Чтобы добиться от них толка, новичков придется прогнать через структуру обучающих и тренировочных центров. Впечатляет, ведь в игре десять уровней "опытности" солдат!



Только не думайте, что I-Magic остановилась на достигнутом. Главный сюрприз поджидает игрока при знакомстве с техникой. Конечно, все основные типы — танки, самолеты, корабли — наперед заданы. Но дальнейшее их развитие целиком в руках играющего. Вы сможете изменить любой из технических параметров приглянувшегося вам бронетранспортера (мотор, броня, вооружение, встроенный компьютер). Разумеется, это стоит денег. Но сколько удовольствия! Авторы обещают около миллиона (!) возможных комбинаций техники. Да, и самое важное: новые юниты будут иметь такое название, которое вы им присвоите.



Для наиболее нетерпеливых игроков существует специальный режим игры, мгновенно переносящий их из главного меню в самое пекло битвы. Впрочем, гораздо интереснее заняться кампаниями, число которых на данный момент достигает 20. Каждая из них имеет собственную, уникальную цель и может длиться от 15 минут до 4-5 часов. В ходе кампании разработчики игры будут подкидывать вам сюрпризы — неожиданно найденное неизвестное оружие, новые биотехнологии и даже махинации на бирже.

Учитывая все перечисленное, можно лишь занести проект I-Magic в почетный список Ожидаемых Игр. Тем более, что эта real-time-стратегия выполнена в великолепном SVGA-разрешении обещает быть к концу весны'97.

# Мутанты, вперед!

**А ВОТ И ЕЩЕ ОДИН ПРЕТЕНДЕНТ** на теплое местечко игры с тиражом в 1,5 миллиона экземпляров. Он называется **Warbreeds**, его создатель — компания Broderbund, один из старейших игроков на компьютерно-игровом рынке. Несколько лет компания занималась только публикацией чужих продуктов. Последним "своим" проектом оказался Prince of Persia 2. Но вот недавно наконец заявлено о новой игре, которую Broderbund делает исключительно собственными усилиями.

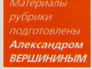
Что есть Warbreeds? Краткий ответ таков: WarBreeds — это стратегическая игра в реальном времени. Имеет место быть захват планет. Несколько рас борются за обитаемые миры с помощью генетически измененных воинов. Игроку придется заниматься не только битвами, но и экономическими вопросами. Как всегда, существует дерево технических и генных усовершенствований, которые либо открываются собственными силами, либо воруются у противника. Игра может быть запущена в multiplayer-режиме по сети или "Интернету". Взяв командование над одним из четырех кланов, игрок должен искать, собирать, исследовать и использовать генетический материал с целью создания "универсального" солдата.

Если описывать игру вкратце, то ничего необычного мы не заметим. Но стоило обратиться к самим создателям Warbreeds, как они раскрыли немало интересных деталей, представляющих данную стратегию в несколько нестандартном свете.

В каждом клане есть пять "разновидностей" существ, каждое



из которых имеет доступ к (заметьте — своим!) 25 всевозможным примочкам — броне, оружию, инструментам и многому другому.


*Материалы рубрики подготовлены* ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***

Генетическая основа игры выгодно отличает ее от толпы C&C-клонов. Растения, дающие энергию, могут произрастать только в определенных местах. Их побеги превращаются в электроэнергию в специальных заводах. Члены клана сами строят заводы, клонирующие данную особь и выпускающие всевозможные прибамбасы. Кроме того, критически важно продумать, как именно вы подводите электроэнергию к своим зданиям (еще одно уязвимое место!).

Большинство подобных стратегий придерживаются принципа "побеждает сильнейший", то есть обладающий наибольшим количеством пушечного мяса. Broderbund поняла, что так жить нельзя. В связи с этим каждый отряд в игре имеет уровень опыта, который повышается в том случае, если юнит умудрился выжить в очередной переделке. Таким образом, игрока всеми силами подталкивают к сохранению собственных войск — ведь бывалые дерутся гораздо лучше!

Broderbund особенно потрудилась над искусственным интеллектом отрядов. По утверждению



авторов Warbreeds, никудышный AI является главным недостатком как WarCraft'a, так и C&C. Разработчики утверждают, что игроку больше не придется бесконечно понукать идиотов-крестьян и он сможет сконцентрироваться на боевых действиях.

Warbreeds будет обладать идеально сбалансированным соотношением сил кланов. На каждую убийственную и неотразимую стратегию найдется контрмера. Для каждого танка отыщется граната. Для каждой бочки — затычка.

Как всегда, художники обещают нечто неповторимое. Не удивительно: WC2 и C&C недавно отметили вторую годовщину пребывания на рынке компьютерных игр.

Система производства в значительной мере автоматизирована. Вам лишь останется указать, какие заводы должны производить данную продукцию, а также место, где удобнее всего получать результаты труда.

В multiplayer-игре тоже произошли значительные изменения. Начиная совместную баталию с приятелем, вам не придется долго искать его базу или отряды с тем, чтобы наконец заключить союз. Достаточно лишь переговорить с ним с помощью chat'a. Более того, вы сможете управлять союзными войсками как собственными (кто украл моего боевого мамонта?!).

Производитель может рассказывать о своих привнесениях в жанр очень и очень долго. Нам остается лишь верить и ждать...



# Есть ли жизнь на Юпитере?

**НАУКЕ, КАК ВОДИТСЯ, ЭТО** неизвестно. Зато суперкомпания Eidos, похоже, обладает точной информацией по данному вопросу. Жизнь просто кишит на упомянутой планете. Более того, ей там тесно. Именно по этим причинам жизнь, называющая себя Jovians, решила завоевать планетку нежно-голубого цвета. Нашу Землю.

Eidos, как и другие члены нынешнего хит-парада компаний Game.EXE, клянется добавить в остывающий жанр real-time-стратегий немного живительной творческой мысли. Начнем с того, что игрок будет долго и широко раскрытыми глазами любоваться графикой **Conquest Earth**. Дело вовсе не в чудесной реализации моделей и сверхдетализации. Авторы просто позволили себе использовать все 64744 цвета, которые предоставляет 16-битный графический режим. Хорошее начало! Разумеется, эффекты специально проработаны, дабы блеснуть всем набором тонов. Завораживающие взрывы, облачка пыли под колесами грузовиков, горящие леса, развороченная земля — все это будет немало отвлекать игроков от самого процесса.

Чтобы не докучать пользователям исключительно наскучившими землянами, авторы сотворили обитателей Юпитера. Говорить об их тактике бесполезно — по земным меркам она немного странновата. Как все приличные обитатели Юпитера, Jovians целиком состоят из газа. Чтобы завоевать (только зачем?) отчаянно сопротивляющихся землян, умные инопланетники облекают себя в доспехи из силикона. Осталось лишь принять форму чего-нибудь понятного слабоумным обитателям Земли! Пять пришельцев — и вот вам танк! Если их только три, то получится старенький "Виллис"... Пришельцы с воображением принимают форму деревьев, кочек и прочих достопримечательностей с тем, чтобы неожиданно напасть сзади. Прочие же развлекаются путешествиями по тылам противника в почти прозрачной форме, засечь которую могут только специально обученные потомки обезьян (по Дарвину — люди). Естественно, что наш воздух немного не подходит иноземным туристам, которые весьма эгоистично засоряют его с помощью специальных станций, делая более похожим на ароматы родной планеты. Со своей стороны, упрямые homo sapiens отказываются дышать такой грязью и строят очистные сооружения.

На этом месте сходство со стандартным C&C-перепевом



заканчивается. Неожиданное решение состоит в том, что вы лично можете принять участие в сражении. Отдав приказы группам войск и отдельным отрядам, игрок сможет оседлать приглянувшийся ему танк и управлять им, как будто он играет в аркаду — включается "ручное" управление. Ездим, стреляем, помогаем решить ход сражения с помощью отдельно взятого отряда! В случае выбора такого вот оригинального способа управления в распоряжение игрока также поступает очень удобная функция удаления/приближения камеры. Не беспокойтесь за юниты, оказавшиеся под управлением AI: они будут следовать маршруту и подчиняться приказам так, будто за их действиями следите вы сами. Для более эффективного командования были введены линии поведения отрядов, оставленных вами на произвол судьбы. Набор seek&destroy, hunt и rampage (поиск и уничтожение, охота и, грубо говоря, резня и буйство) позволит игроку точно указать, как должен поступать отдельно взятый солдат в боевой ситуации. Впрочем, если ваши бойцы все-таки попали в западню, небольшая камера в тот же миг покажет вам место избиения. Таким образом вы сможете оперативно реагировать в подобных ситуациях.

У Conquest Earth есть немало прелестей, вовсю разрекламированных издателями. Чего только стоят, к примеру, ночные миссии! К счастью, по достоинству оценить игру и сравнить ее с конкурентами можно будет уже к середине нынешней весны.

# MoO — это клон!

**НА ДАННЫЙ МОМЕНТ** существует лишь несколько игр, отнесенных к стандартам жанра. Кроме извечных DOOM'a, WarCraft'a и C&C есть и понятие клона Master of Orion. А теперь представьте удивление публики, когда недавно в обиход было запущено мнение, что-де MoO — клон старенькой игры от SSI Imperium Galacticum! Вопрос спорный. С другой стороны, есть шансы, что этот спор вскоре станет абсолютно неактуален. Дело в том, что компания GT Interactive готовит к выходу игру **Imperium Galactica**



(какое совпадение!), которая может стать классикой жанра и затмить даже великий и могучий MoO.

Игра представляет собой интересную смесь стратегии и... чего-то еще. По своему духу IG наиболее близка к Battlecruiser 3000AD, вернее — к тому, чем проект с этим названием должен был стать.

Сюжет игры будет очень интересен поклонникам научной фантастики. Многим он напомнит А.Азимова и его "Основание" ("Foundation"). Разваливается огромная галактическая империя. Как обычно, беспорядки начинаются на краю владений, где рука императора уже не столь чувствуется. Ходят слухи о непонятной угрозе "извне" исследованного космоса. Понятно, что расхлебывать кашу придется молодому лейтенанту, который оказывается в эпицентре событий абсолютно случайно. Вам дают средний эсминец и отправляют разбираться с небольшой планеткой, поднявшей бунт против правящего режима. Указанное дело является лишь началом: вы будете продвигаться в ранге, получая все больше силы и свободы действий.

Но даже в самом начале игры вам не придется скучать. Жизнь командира корабля вообще неспокойна. Ваш штаб — мостик корабля — поможет вам командовать как судами в безвоздушном пространстве, так и действиями на поверхности планет. Здесь же осуществляется радиосвязь с отрядами, которые посылаются на задание. Космические битвы, как и все вышеупомянутое, происходят в режиме реального времени. Вид стандартный — сверху. Для удобства есть "регулировка" течения времени. И никакого Wing Commander'a!

Часть игры, относящаяся к делам земным, напоминает смесь SimCity 2000 и DeadLock. По ходу дела игроку придется строить здания, регулировать систему налогов и убеждать массы оставаться в покое. Ситуация может быть очень плоха: в разгар кризиса на планете к вам приходит сообщение о нападении пиратов на проходящий неподалеку космический транспорт. Переключаясь с одной карты на другую, вы в отчаянии думаете, что вашему флагману необходим ремонт. В разгар этой кутерьмы звучит сигнал: снова радио! На этот раз — жена и дети, которые соскучились по любимому папочке (это не шутка!). Если вы все-таки подавили народ и прогнали пиратов, у вас найдется время побродить по кораблю. Вы обнаружите массу интересных функций!

Получив следующий чин, вы приобретаете новый, больший корабль и флот. Разумеется, со временем игрок столкнется и с наземными баталиями, и с очевидной потребностью в развитии




технологий. Не обойден вниманием и дипломатический вариант разрешения проблем. Ну а когда появятся инопланетные расы, ваше веселье достигнет невиданных доселе высот! Игра должна выйти в апреле — космос уже ждет своих завоевателей.




# Главное — сюжет!

**ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ВСЕ** участники нынешнего конкурса на Лучшую Стратегию в Реальном Времени (ЛСвРВ, если кратко) имеют свой козырь. Понятно, что везде присутствует SVGA-графика (пора бы уже привыкнуть!) и всюду хороший стереозвук. Но фирма DigiFX нашла свою лазейку в хиты — длинное и увлекательное повествование. Для работы над сюжетом новой игрушки, которая получила название **Mission to Nexus Prime**, авторы пригласили обладателя премии Hugo Timothy Zahn'a, известного также по старенькому фильму Star Wars (может, слышал кто-нибудь?).

Итак, господин Zahn пишет новеллу, которая по совместительству станет сюжетной основой компьютерной игры. Как обычно, предполагается наличие двух групп существ. Первые, именуемые UEH, United Ethos of Humanity, также известны как "хорошие мальчики". Плохишей назвали коротко и сердито: Rossh. Вы сможете играть за любую из сторон: в обоих случаях вам гарантировано 20 опаснейших миссий (разведка, эскорт, спасение, защита — это далеко не полный список заданий).

Игра выполнена в потрясающей SVGA-графике, на этот раз в режимах от 640x480 до 1280x1024. Среди прочей статистики выделяются 39 различных типов отрядов и три десятка строений. Четыре вида ландшафта абсолютно уникальны — ведь каждая местность принимает активное участие в боевых действиях. Каким образом? Очень просто: будь то пустыня, обычная или ледяная, тропики или вулканический мир — везде игрок найдет интересные особенности. Вулканы, плюющиеся лавой, будут целиться в ваш самый дорогой и новый танк, а трещина во льду появится как раз в том месте, где вы форсируете реку. Любите засады? Нет проблем — въезжаем в пещеру и глушим двигатели. Проехавший мимо противник не сможет должным образом отреагировать, когда ваша ватага с ревом выскочит прямо у него из-за спины. Если вам все еще недостает экзотики, то можете поссориться с местными жителями. Будьте уверены — их партизанские отряды заставят вас глубоко пожалеть о содеянном!

В том случае, если 40 миссий пролетели как одна, игрок сможет создать собственные с помощью встроенного редактора. Разумеется, подобная игра в наше время не может обойтись без multiplayer'a.



Mission to Nexus Prime предложит вам много режимов игры по модему, сети и "Интернету". DigiFX планирует запустить специальный сервер, который будет посвящен исключительно коллективным играм по всемирной сети. Авторы этой игры несколько запаздывают — их творение должно появиться лишь к маю...

# Новые миссии "Противостояния"

**В ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЕ МАРТА** компания "Дока" и фирма "Наши игры" объявили, что между ними достигнуто соглашение о разработке и выпуске набора дополнительных миссий к стратегической игре **"Противостояние"**, которая, начиная с декабря прошлого года, по оценке независимых экспертов, прочно удерживает лидерство по продажам на российском рынке.

"Мы приняли решение об издании дополнительных миссий, основываясь на многочисленных пожеланиях, полученных нами от покупателей игры, — прокомментировал соглашение директор Отделения программных разработок АО "ДОКА" Анатолий Шевчук. — В новых миссиях будут учтены многие замечания пользователей. В частности, будет добавлен автоматический скроллинг экрана, возможность возвращаться к любой из уже сыгранных миссий, увеличено количество боевых единиц, добавлены новые игровые функции. Мы также предполагаем снабдить "Противостояние" новым руководством, содержащим описания всех миссий и боевых единиц, а также тактических приемов."

В свою очередь, руководитель "Наших игр" Виктор Винокуров сообщил, что разработчики, постаравшись учесть в дополнительных миссиях большинство пожеланий, высказанных пользователями, приготовили ряд сюрпризов: во-первых, новые задания (а их будет не менее 20) будут более разнообразными и "долгоиграющими", а во-вторых, на этот раз бои будут вестись на заснеженных просторах, что создает совершенно новое визуальное восприятие игры.

Выпуск дополнительных миссий намечен на конец апреля текущего года.

# Больше капитализма!

**ПОЛАГАЕМ, ВРЯД ЛИ НАЙДЕТСЯ** хотя бы один поклонник экономико-стратегических игр, который не слышал о Capitalism от I-Magic, этой Библии капиталистических акул всех возрастов и политических убеждений. По сложившейся традиции, удачную игру через некоторое время "догоняют" всевозможные Special, Gold и Collection Edition'ы. Capitalism был, безусловно, удачной игрой, и тем приятнее новость о том, что в ближайшем будущем состоится выход ремейка под довольно оригинальным названием **Capitalism Plus**.

Здесь необходима оговорка: никаких принципиальных изменений в сиквеле не предусматривается. Это не Capitalism 2, а всего лишь новая версия любимой всеми игры. Но! Зато CPlus разжился массой полезных мелочей и интересных особенностей, которых так не хватало первому Capitalism'у. Каких? Сейчас выясним.

Во-первых, слегка изменилась графика, ставшая более детализированной и красивой, но все же перемены эти не столь существенны. Куда важнее присутствие в новой версии реальных карт стран и континентов (включая США, Европу, Азию и т.д.). Размер карты увеличился в 4 (!) раза, освобождая простор для истинно русского маневра (раззудись плечо, размахнись рука!), а встроенный редактор карт позволит создавать собственные территории.

Далее. Появились новые виды продукции, причем как конечной, так и промежуточной. Всем понравятся и свежие сценарии, включающие в себя исторический, современный и футуристический варианты игры. Кстати, во всех сценариях теперь можно задавать цели, которых игрок хочет достичь.

Однако основное новшество — это, без сомнения, введение случайных событий. Теперь в вашей компании может случиться пожар, на ферме начаться эпидемия скота, пшеницу на полях может пожрать саранча. Главные же события — это забастовки и научные прорывы. В первом случае работа ваших фирм приостанавливается, и вам приходится садиться за стол переговоров с профсоюзами и решать вопросы повышения зарплаты и улучшения условий труда (путей выхода из кризиса — несколько!); а технологический прорыв моментально приводит ваших ученых к успеху, к которому они могли идти годы... Согласитесь, подобные "случайности" существенно разнообразят и без того многогранную игру.

Все эти и, мы надеемся, другие



новации наверняка привлекут к делу построения капитализма свежих бойцов, а уж старые поклонники ни за что не пропустят обновленной версии любимой игрушки. Выход Capitalism Plus намечен на нынешнюю весну, так что, уважаемые магнаты, готовьтесь! Биржи открываются в 9.00!

**Петр ДАВЫДОВ**










# Чужие пленных не берут

**Все гениальное просто. Видимо, воодушевившись этой простой, но гениальной идеей, Interactive Magic, известная ранее своими сверхусложненными экономическими, военными и авиасимуляторами, решила попробовать что-нибудь попроще и повеселее. Нет, это не очередной кровожадный C&C-киллер. Это походовая стратегия *Fallen Haven*. Игра еще не вышла, но ее демо-версия свободно по воле производителей лежит в "Интернете", благодаря чему мы имеем прекрасную возможность оценить новинку. Fallen Haven представляет собой некий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим turn-based wargame.**

Создатели не стали утруждать себя измышлением оригинального сюжета. Перенаселение Земли, экологический кризис, отчаянный поиск нового пристанища для человечества, и (о счастье!) открытие рая, чудесной планеты, получившей название New Haven. Казалось бы — все прекрасно и удивительно, можно жить дальше, спокойно загаживать свежеиспеченную родину, но нет! Те же спутники-разведчики, открывшие новое место обитания для наших прапраправнуков, спровоцировали запуск древней военной машины тауринян, жестоких экспансионистов, безжалостных агрессоров. Теперь у них только одна цель — стереть землян в порошок. Точнее, с лица New Haven.

Зона боевых действий поделена на регионы (в демо-версии их 4, в полной игре будет 15). В одном из них расположена наша столица, в другом база Чужих. Не все районы планеты одинаковы: где-то много природных ресурсов, где-то их почти нет. Таким образом, борьба за территории и за то, что на них находится (а ресурсы суть наша сила), является ключом к успеху. Ресурсов в игре три — Энергия, Деньги и Наука. Энергия необходима для питания всех построек на базе; деньги идут на возведение новых зданий и производство юнитов; ну а наука, как нетрудно догадаться, позволяет нам улучшать отдельные характеристики нашей техники — скорость, скорострельность, броню и многое другое. В какое русло направить исследования — решать нам. Цель игры проста и безжалостна в своей очевидности — захватить столицу соперника.

Кстати, в демо-версии все операции с наукой, а также основную часть юнитов и построек создатели злобно вырезали, видимо, надеясь распалить интерес к игре... Что ж, можно считать, что это им удалось. Коммерческий вариант FH обещает возможность игры как за землян, так и за агрессоров, добавления более 25 различных юнитов с каждой стороны, 20 сооружений для развития баз, орбитальную бомбардировку, массу сценариев, мультиплейер, оригинальные саундтреки и еще кучу всевозможных плюшек и пряников.

Сам процесс игры четко разделен на два этапа: СТРАТЕГИЧЕСКИЙ и ТАКТИЧЕСКИЙ. Основные задачи на стратегическом этапе — развитие промышленного и научного потенциала колонии, организация эффективной обороны контролируемых территорий и подготовка сил для вылазок на земли противника. Мы можем строить и ремонтировать здания, производить новые боевые единицы, а также отдавать приказы на отправку десантных транспортных кораблей, с помощью которых, собственно, и производится перемещение солдат и техники между регионами. А главное, не следует забывать возводить побольше сторожевых башен и заборов вокруг базы, потому что на тактическом этапе, который, поверьте, неминуемо последует за стратегическим, может прилететь транспортный корабль пришельцев (да не один), и тогда придется на деле доказывать наше право на Жизнь, потому что Чужие пленных не берут...

Тактическая часть реализована в духе UFO или Mission Force: CyberStorm. Противники ходят по очереди, каждая боевая единица имеет определенный запас action points, которые распределяются между движением и стрельбой. Впрочем, после некоторого развития защита баз становится достаточно простым делом. Гораздо сложнее дается наступление. Как только наши транспорты приземляются на территорию врага сразу становится понятно, что нас там не любят. И захват хорошо укрепленной, с прекрасным гарнизоном крепости ограниченными силами (теми, что влезли в корабли) становится сложной тактической задачей.




Здесь самое время поговорить об AI. По мне, AI должен быть слегка туповат, чтобы неспешно проигрывать человеку (а что вы хотите — мы платим деньги, а нас еще и унижают перед собственным компьютером?), и все же не настолько, чтобы вызывать раздражение из-за своих неумных действий. В первые минуты знакомства с Fallen Haven встал вопрос наличия интеллекта непосредственно у автора этой заметки, настолько долго я не мог найти верное тактическое решение и захватить одну из пограничных территорий. Отмщение ненавистным инопланетянам пришло в виде нескольких дальнобойных гаубиц. Они буквально в кашу размололи весь вражеский гарнизон, который наивно ушел из-под прикрытия лазерных турреток в погоню за моими БТР-камикадзе. Вот это была бойня, я вам доложу! Уверен, что и сегодня все тауриняне с болью вспоминают тот день... Конечно, трудно на



основании нескольких боев оценить уровень AI в Fallen Haven, скажу только, что играть было интересно, а не это ли является самой важной оценкой?

Графика игры вызывает смешанные чувства. С одной стороны, все строения и рельеф отрендерены в чем-то вроде 3DS и в разрешении 640х480 смотрятся очень даже симпатично. Однако серьезные нарекания вызывают некоторая статичность пейзажа (то есть трубы не дымят, вода не волнуется, жизни не заметно), а также довольно жалкая анимация юнитов. Перемещаются они кривовато и спорадически, солдаты не двигают ногами, а у БТР не вращаются колеса. Все это портит общее впечатление от игры, поэтому хочется надеяться, что в полной версии разработчики налягут на графические детали.

Матерый стратегоман, посмотрев "дему", возможно, скривит губы: "Слишком просто. Больше напоминает real- time, который по ошибке сделали turn based..." Может быть, и так. Но опыт подсказывает, что простота вовсе не мешает игрушке быть увлекательной, разнообразной и непредсказуемой. И кажется мне,



что Fallen Haven вполне может стать еще одним тому подтверждением. Давайте подождем немного и проверим.

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

# Где карта, Билли?

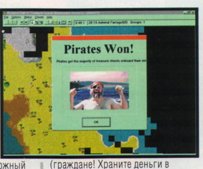
**Памяти Р.Л.Стивенсона посвящается...**

**Каждый мужчина должен что-то совершить в этой жизни. Посадить дерево. Построить дом. Вырастить сына. Написать игру. И когда ты видишь, что дело сделано, тебя наполняет чувство покоя и радости. Жизнь проходит не зря. Richard Carr, глава и, похоже, единственный сотрудник фирмы Carrsoft, счастлив. Его игра закончена (37 месяцев непрерывной работы!). Продукт вышел добрым и веселым (хотя судим мы только по демо-версии — публикаторов автор пока не нашел). Представляем вашему вниманию *Richard Carr's Treasure Island*.**

Вы играли в детстве в "Зарницу"? Бедняжки! А во что же вы тогда играли? Ах, в "Денди"... А вот дети в Америке тоже не играли в "Зарницу". Они играли в "Остров Сокровищ". Две команды кладоискателей высаживались на необитаемый остров и начинали искать сокровища. Вооруженные шпагами, лопатами, биноклями и, конечно же, картой, дети ползали по острову в поисках сундука, проявляя чудеса ловкости и смекалки. "А почему бы и мне не попробовать?.." — подумал однажды Richard Carr, и вот теперь дети всего мира, взрослые и не очень, имеют возможность поохотиться за сокровищами, сидя за компьютером.

Идея игры осталась без изменений — на остров высаживаются две команды кладоискателей. От сценария к сценарию условия меняются, но суть остается прежней — опередив конкурентов, откопать сундуки и донести их в целости и сохранности до корабля. Примитивно, скажете вы? Это смотря как сделать. Richard Carr подошел к делу написания "Острова Сокровищ" со всей ответственностью. Более того, с уверенностью можно заявить, что Treasure Island — самый сложный и детализированный симулятор поиска сокровищ в мире.

Открытие сезона "Поиск сокровищ" для нашей команды — дело, похоже, привычное. За один сезон (что-то вроде кампании) мы принимаем участие в десятках экспедиций, в каждой из которых нам предстоит отыскать и доставить на корабль определенное количество сбережений дядюшки Флинта за определенное время



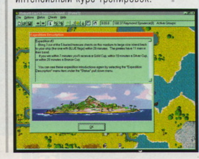

(граждане! Храните деньги в сберегательной кассе!). В демонстрационной версии, которой мы располагаем, сезон, правда, только один, а экспедиций в ней всего три (неудачный годок). Но в коммерческой версии нам обещают полную приключений жизнь, до отказа заполненную райскими островами и сундуками золота.

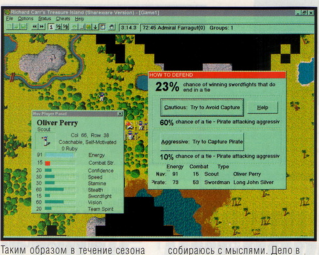



## Искатели сокровищ

Чем меня купила игрушка, так это тем, что у всех моряков есть параметры (как в той же UFO). И сколько! Скорость, Выносливость, Скрытность, Владение оружием, Зоркость, Владение лопатой и даже Умение ставить ловушки! В зависимости от этих параметров определяется 5 стандартных типов моряков: быстрые и выносливые Бегуны, скрытные и зоркие Скауты, мастера шпаги Фехтовальщики, неповоротливые, но умелые Trapper'ы и незаменимые трудяги Бойцы, одинаково средние во всем. Вся прелесть игры в том, что герои не замирают в своем развитии, а продолжают упорно тренироваться, а насколько упорно, зависит от их обучаемости (параметр coachable) и заинтересованности в конечном результате (self-motivated).

Перед началом экспедиции мы принимаем в команду новых работников, а затем каждый член бригады кладокопателей, будь то адмирал Бен-Боу или простой матрос, под нашим чутким руководством проходит интенсивный курс тренировок.






Таким образом в течение сезона мы можем буквально вылепить команду нашей мечты, команду, наиболее точно отвечающую нашим требованиям. Только не упускайте из виду, что капитан конкурирующей стороны (пиратов) тоже не зря ест свой хлеб. Он также муштрует своих людей, и у него тоже есть свои представления о правильной тактике и стратегии. В полной версии будет десять различных капитанов, которые будут командовать соперничающей бандой на протяжении всего сезона. Каждый капитан на свой цвет и вкус подбирает и тренирует своих головорезов, так что и вам придется менять тактику от сезона к сезону.

## Turn-based real-time

Вы заметили, что я еще ничего не сказал о том, как проходит собственно охота за сокровищами? Это потому, что я сознательно оттягиваю этот момент, собираюсь с мыслями. Дело в том, что в Treasure Island Ричард Карр реализовал абсолютно новый и, по его мнению, революционный engine, названный им "simultaneous strategy", который, с одной стороны, делает игру такой же живой и непредсказуемой, как все real-time-игрушки, а с другой — оставляет игроку свободу маневра и широту тактических решений, свойственную походовым wargames. Так в чем же суть этого революционного метода? Игра идет в реальном времени, но управлять одновременно мы можем лишь одним из наших персонажей. И противник, соответственно, тоже. Пока наш Бегун, например, газует с сундуком к кораблю, все остальные члены команды просто стоят. Остановился Бегун передохнуть, можно подводить к нему группу Бойцов для охраны от враждебно настроенных Пиратов.

Чтобы оценить все плюсы и минусы такого подхода, нужно просто немного поиграть. Учитывая, что мы можем замедлять и даже останавливать ход часов, времени на анализ ситуации и принятие решений вполне хватает, но тем не менее острота ощущений, свойственная real-time, остается.

Наши кладоискатели могут передвигаться бегом, шагом или ползком. Все они, конечно, могут копать ямы в поисках сокровищ, но быстрее всего это получается у Trapper'ов. Мощное средство в игре — возможность группировать моряков. Мы можем, к примеру, создать дозорную группу (Скаут с Бойцами), которая будет первой обнаруживать приближение врага и бить тревогу. Нам потребуется несколько групп захвата, Trapper и Бегун под усиленной охраной. Хорошей идеей будет организовать засаду, расположив ее в лесочке неподалеку от пиратского корабля: торжествующий пиратский Бегун с сундуком наверняка будет без охраны, и мы его встретим, и ему волей-неволей придется делиться...

Все эти примеры я привожу ради того, чтобы вы поняли, что игра вовсе не так проста каковой кажется, и может доставить много часов радости игроманам всех поколений.

Кстати, как вы видите, все спорные вопросы между конкурирующими сторонами решаются с помощью шпаги. Но создатели напирают на то, что в игре никто не умирает и нет крови. Побежденные Моряки или Пираты просто захватываются в плен. Это не нарушает общую светлую и немного "домашнюю" атмосферу (разработчик благодарит за помощь жену, маму и папу...).

## AI

Про AI автор говорит очень много и очень хорошо. Он уверяет, что его AI не жульничает, работает по очень сложным алгоритмам и играет более "по-человечески", чем сам человек. Поэтому, кстати, он отказался от написания multiplayer-модуля к игре. Обычно я довольно скептически отношусь к подобным заявлениям (вспомним Dr.Smart'a с его BK3000AD), поэтому не стану подтверждать или опровергать слова автора, тем более, что в демо-версии соперники нам полагаются только самые слабые, так что давайте подождем полной версии.

## Графика

Графику и звук можно оценить одним словом — забавно. Вы не найдете в игре ни живого видео, ни 3D-анимации. Обычный Windows-интерфейс и минимум графики. В целом игра сделана на высоком, но все-таки любительском уровне. Впрочем, это и хорошо — системные требования этой игрушки очень скромны и позволяют установить ее вместе с "Тетрисом", Pizza Worm, Lines и прочими культовыми "офисными" играми.

## Итоги

Несмотря на то что игра вышла смешная и несерьезная, разработчики относятся к ней очень и очень основательно. Об этом говорит и обширная поддержка в Internet, и огромная система помощи — просто Большая Советская Энциклопедия по кладоискательству. Классно сделан режим tutorial'а, в котором очень подробно и понятно объясняются все тонкости этой непростой игры. И если когда-нибудь на вашем пути встретится полная версия Treasure Island, не поддавайтесь первому впечатлению, а вспомните этот матерьялец и попробуйте поиграть. Гарантирую, что вы не пожалеете.

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

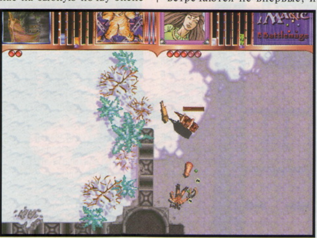
Game.EXE НАШ ВЫБОР

# Скользящие на тропе войны

*...Их семеро, постигших законы времени и пространства и научившихся перемещаться между мирами. Их называют Planeswalkers, Идущие сквозь миры. Эти люди обладают немыслимым могуществом и силой. В их власти возводить континенты и осушать океаны, перемещать целые полчища сквозь макрокосмы и обрушивать их на своих врагов. Долгие годы безмятежности были лишь подготовкой к Последней Войне. Могущественный маг Равидель запер всех Идущих в одном из мирозданий. И теперь этому кусочку Вселенной суждено стать свидетелем самой разрушительной брани — войны Planeswalker'ов. Их семеро, и ты среди них. Их семеро, но останется только один. Добро пожаловать в **Magic: The Gathering BattleMage**.*

Откровенно говоря, я никогда не относился к этой игре серьезно и приступил к ее постижению с некоторой долей скептицизма. Скептицизм этот в большой степени был вызван прочтением различных про-MicroProse'овских (см. постскриптум к этой рецензии) пресс-релизов, в которых Battlemage представлялся в качестве упрощенной динамической аркады по мотивам оригинальной карточной игры. Максимум, что я ожидал увидеть — бледную и беспомощную real-time-стратегию вроде AD&D'ишного Blood-&Magic. К счастью, я ошибся. Снимаю шляпу — Acclaim и RealTime Accosiates удалось сохранить атмосферу M:TG, ничего не опошлено, игра цветет, она полна жизни, энергии и радует глаз. Помните бессмертное "Baraka... wins... Fatality..."? Примерно в таком ключе...

В отличие от MicroProse (см. также превью на одноименную игру этой компании, которое было опубликовано в #11-12 известного вам журнала), которая просто перевела M:TG на компьютерные "рельсы", Acclaim уводит нас на зыбкую почву экспериментов с человеческим организмом, называемых real-time. Это довольно опасное занятие, потому как по природе своей M:TG неторопливая стратегическая игра, в которой всячески приветствуется размышление и анализ. Кроме того, это также означает изменение правил, и, следовательно, игрового баланса. Разработчики, вероятно, хорошо понимали, что могут оказаться в ситуации, когда реальные фэны M:TG предадут их BattleMage анафеме за отход от истоков, а юные поклонники real-time, оторвавшись на минуту от Red Alert, попробуют напрячь свой воспаленный мозг в попытке осмыслить правила M:TG и плюнут на игру, потерпев неудачу. Что ж, время все поставит на свои места, но, на мой взгляд, кое-что у Acclaim получилось. А кое-что — не очень. Давайте вместе разберемся.



### Сюжет

Как вы уже, верно, поняли, играть нам придется за одного из Planeswalker'ов (так и подмывает написать — Скользящих). Семеро магов встречаются не впервые, и многих из них давно связывают узы дружбы или кровная ненависть. Мы можем занять место любого из них, но выбирайте осмотрительно — каждый кудесник специализируется в различных областях магического искусства, и стиль игры будет различаться от персонажа к персонажу. Темный гений Равиделя запер их в Доминарии, области, находящейся на стыке всех миров, и теперь самому большому континенту этой планеты, Крондору, предстоит стать полигоном для испытания изощренных заклинаний всех пяти стихий.

Материк поделен на тридцать регионов, которые населены самыми разнообразными обитателями. Каждый маг в начале игры занимает одну из территорий. Затем, в результате захватнической или дипломатической деятельности, их владения начинают расширяться. Путешествуя по новым странам, игроки встречают местных обитателей, с которыми коротают время в длительных беседах. По итогам этих разговоров вы можете приобрести новое заклинание или артефакт, а можете, например, обрести проклятие и потерять часть собственных накоплений. Так что будьте осторожны! Не все местные "латифундисты" безобидны и горят желанием помочь. Некоторые с радостью отдадут свои земли под вашу защиту, другим придется силой доказывать наше право на владение их территориями.

### Чудо-книга

Какой волшебник обойдется без книги заклинаний! Вот и у нас есть своя Книга. В ней собрано все, что известно нам о магии. В процессе игры мы сможем покупать, обмениваться и силой отбирать новые заклинания. Однако не забудьте, что в дуэли каждая



ИГРА **Magic: The Gathering BattleMage**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777



сторона может использовать не более 60 заклинаний, а значит — верным решением будет составить собственную боевую библиотеку из самых мощных и хорошо сочетающихся карт и менять ее состав исходя из возможностей вероятного противника. В этом обзорном материале просто нет места для анализа различных подходов к составлению библиотеки. Между тем, это краеугольный камень M:TG, и, возможно, вскоре мы вернемся к данной теме.

### Дуэль

Мир и покой, царящий в Доминарии, обманчив. Равидель собрал всех волшебников не для того, чтобы они занялись здесь выращиванием цветочков. Рано или поздно два враждующих мага встречаются на одной территории и тогда... Тогда приходит время дуэли!

Если стратегическая часть игры, в ходе которой мы беседуем с нашими соседями, формируем магическую книгу и разведываем новые территории, протекает неторопливо и мирно, то во время дуэли придется здорово напрячься. Поединок требует от игрока не только наличия ясного и быстрого ума, но еще и здорового опорно-двигательного аппарата и железных нервов. Мои первые попытки освоить управление и тактику боя в BattleMage завершились полным провалом. Буквально через несколько минут после начала сражения я оказывался окруженным со всех сторон целой сворой различных медведей-гризли, гоблинов и прочей нечисти, которые относились ко мне крайне недружелюбно, а попросту говоря, хотели меня убить. Судорожные попытки сотворить какое-нибудь заклинание чаще всего заканчивались неудачей, а те слабые создания, что мне все-таки удавалось породить, вели себя весьма непатриотично и умирали через несколько мгновений.

Поймав себя на желании разбить клавиатуру о монитор, я понял, что нахрапом BattleMage не возьмешь, успокоился и сел читать инструкцию...

Место дуэли представляет собой довольно большую территорию со сложным рельефом, на которой встречаются реки, леса, холмы и разнообразные постройки. Соперничающие маги располагаются на разных концах полигона и перемещаться по нему не могут. Превращение походовой M:TG в динамическую Acclaim'овцы реализовали следующим образом. В любой момент игроку доступны семь карт. Каждые десять-пятнадцать секунд последняя в ряду карта замещается на новую из стопки. На верхней части экрана отображается только текущая карта и запас маны каждого цвета. Ману дают нам карты с изображениями соответствующих территорий. Выбирать карту можно с помощью клавиш "А" и "D", а если вам нужно посмотреть общую картину, нажмите "Е" (тонкость — тогда вы практически лишитесь обзора театра боевых действий). На картах нанесены только картинки и стоимость заклинаний, поэтому если вам по названию не понятно, на что данная карта способна (а это нормально, если вы никогда не играли в M:TG), получить ее полное описание можно, кликнув на ее изображении левой кнопкой мыши. Рекомендую особенно не зачитываться, потому как ваш соперник не будет вежливо ждать, пока вы уясните суть нового смертоносного заклинания, а вмажет вам изо всех сил fireball'ом, да так, что мало не покажется.

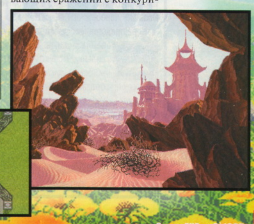
Выбранное заклинание можно сотворить, нажав "Т". Объясняю важный момент: есть множество заклинаний, которые требуют смешанных видов маны. Например, 2 красные и 2 любого цвета (они обозначаются крестиком). В этом случае после нажатия кнопки "Т" вам предлагается выбрать, какую именно ману вы хотите пустить в дело. Набрав нужное количество маны, вам необходимо ЕЩЕ РАЗ нажать "Т", и только тогда заклинание будет исполнено. Если вы раздумали или мана не набирается, кликните правой кнопкой мыши на изображении карты. Рассказываю об этом в таких деталях только потому, что сам долго не мог разобраться что к чему, а новый человек может осерчать на игру и стереть ее, и будет неправ!

Неправ потому, что, проведя несколько часов в жарких баталиях и привыкнув к управлению, вы наконец прочувствуете всю прелесть BattleMage. В чем состоит основное достоинство real-time-игр? На мой взгляд, в этом неповторимом ощущении СОПРИЧАСТИЯ, когда мы полностью вовлечены в приключение и нет никакой возможности оторваться. Когда я играю в BattleMage, я чувствую азарт, я чувствую волнение, и чтобы остаться в живых, мне необходимо быстро думать и быстро действовать. Таких ощущений никогда не получить в походовых играх.

Еще один интересный момент, который появился в компьютерной версии M:TG BattleMage, — это возможность в живую видеть, что происходит на поле брани. Всевозможные fireball'ы и lightning bolt'ы срываются с рук мага и устремляются к цели. Вызванные существа толпами носятся по полянам, вызывая всеобщую путаницу, а мистический голос под тревожную музыку с расстановкой объявляет названия сотворенных заклинаний. Вся эта напряженная атмосфера битвы передается игроку, и, поверьте, это очень здорово!

### Финал

Если вы новичок в M:TG, финал для вас находится в заоблачной дали. Ведь для победы необходимо полностью подчинить себе все тридцать территорий. А это предполагает много десятков изматывающих сражений с конкури-















**Системные требования:**
*Pentium 75+ (лучше P90), 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 2 Мбайт SVGA, 90 Мбайт на HDD, Windows 95*

рующими магами за просторы Крондора. Одолеть их поможет верная тактика, быстрый ум, крепкая рука и немного удачи. А если электронные соперники перестанут быть для вас проблемой, к вашим услугам мультиплейер — до четырех человек по сети. Господи, могу себе представить, что это будет за бойня!

### Графика и звук

Здесь у BattleMage все в порядке. Чувствуется тот стремительный и динамичный стиль, что так привлекал в свое время в Mortal Kombat'ах. Замечательное сильное "интро" не только настраивает на нужный лад, но и объясняет кое-какие принципы игры. Интерфейс хорошо продуман и недурно сделан. Оформление всех карт, а в игре их около 200, сохранено в авторском стиле, поэтому бывалые M:TG-игроки без труда узнают свои любимые заклинания. Единственное нарекание вызывает, на мой взгляд, графика во время дуэлей. Сами территории, на которых происходят сражения, сделаны отлично, но вот спрайты магов и порожденных ими созданий смотрятся мелковато, бледно и не очень хорошо анимированными. А ведь дуэли — это, собственно, и есть сама игра. Что мешало уделить им побольше внимания?



### Обратная сторона медали

Что ж, игра явно удалась. Но у меня есть несколько претензий к разработчикам. Во-первых, авторы покривили душой, заявив, что в BattleMage может играть "любой человек, даже тот, кто в глаза не видел M:TG". Это неправда. В тоненькой брошюрке, прилагаемой к игре, разработчики касаются лишь основных черт, минимума правил, необходимого для понимания игры. После чего выкидывают бедного, ничего не понимающего новичка под перекрестный огонь электрических молний и прямо в зубы саблезубых тигров. Неверно это, господа хорошие. Я никогда не играл в оригинальный M:TG (к огромному моему сожалению), но давно интересуюсь игрой и хорошо знаю ее правила, однако это не спасло меня от огромных затруднений в попытках понять, что же надобно сделать для выигрыша.

Во-вторых, real-time, который делает игру такой увлекательной, в то же самое время делает ее изматывающе трудной для управления.



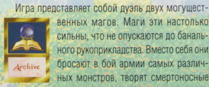
Дело в том, что порожденные существа вовсе не пышут желанием броситься в бой на защиту своего повелителя. Вместо этого они стоят, словно стадо баранов, и ждут, пока игрок лично не даст им команду (как в C&C или WarCraft). Причем спрайты существ такие мелкие и движутся так стремительно, что попасть в нужную фигурку становится непростой задачей и требует определенной сноровки. Возиться со специальными возможностями монстров тоже некогда, ведь для этого нужно отыскать чудище на довольно обширном поле боя и попытаться ткнуть в него мышью.

Таким образом, мы должны как-то организовать управление армией, блокируя подходы нападающих сил, прорываясь с флангов для

## Это должен знать и уметь каждый (рядовой игроман)!

**ПРИШЛО ВРЕМЯ РАЗОБРАТЬСЯ,** что же такое на самом деле Magic: The Gathering. Нет, это вовсе не название новой компьютерной игры и не просто красивое словосочетание. Это популярнейшая коллекционная карточная игра, разработанная несколько лет назад фирмой Wizards of the Coast.

Игра представляет собой дуэль двух могущественных магов. Маги эти настолько сильны, что не опускаются до банального рукоприкладства. Вместо себя они бросают в бой армии самых различных монстров, творят смертоносные заклинания и используют разнообразные таинственные артефакты, имеющие самое неожиданное назначение. Естественно, что в ходе дуэли чародеи тратят огромное количество маны, или магической энергии. В качестве источника своей силы маги используют земли. Например, болота являются источником черной маны, магии смерти и разложения, а белую ману, источник магии защиты и врачевания, приносят цветущие равнины. Всего таких цветов пять. Подобная система существовала в игре Master of Magic, создатели которой тоже, очевидно, увлекались M:TG. Есть и еще один вид магической энергии, самый ценный — бесцветная универсальная мана, но получить ее может лишь особенно могучий кудесник, владелец редких артефактов и заклинаний.




**КАЖДАЯ КАРТА** символизирует какую-нибудь территорию, заклинание или артефакт. Чтобы сотворить заклинание, необходимо иметь требуемое количество маны нужных цветов, а значит, чем большим количеством земель владеет маг, тем более мощные заклинания он может обрушить на голову врага. Вызванные из других измерений монстры начинают жить собственной жизнью. Ими можно атаковать соперника и его созданий, или приберечь их для собственной защиты. Отдельные заклинания и артефакты позволяют усиливать армии наших существ, приносят им новые возможности и, напротив, всячески образом вредят монстрам соперника.

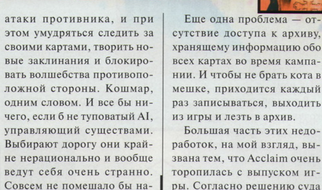
Из сонма всевозможных карт участник дуэли должен выбрать 60 — магическую библиотеку. Подбор этого собрания — непростая задача, открывающая широчайший простор для различных стратегических решений. В 6 десятков карт нельзя вместить все виды заклинаний и существ. Поэтому обычно игроки специализируются на нескольких видах магий, например, черной и красной. Так в игре появляется ролевой аспект, отражающий стиль поведения того или иного мага.

Получившаяся колода тасуется и сдается по семь карт. В ходе битвы использованные или "убитые" карты отправляются на "кладбище", а из колоды тянутся новые. Этим в игру привносится необходимый элемент случайности. В M:tG не может









атаки противника, и при этом умудряться следить за своими картами, творить новые заклинания и блокировать волшебства противоположной стороны. Кошмар, одним словом. И все бы ничего, если б не туповатый AI, управляющий существами. Выбирают дорогу они крайне нерационально и вообще ведут себя очень странно. Совсем не помешало бы наличие, например, “горячей клавиши”, по которой все вновь созданные монстры отправлялись бы сразу вперед, в гущу боя.

Про AI, заправляющий противником, ничего сказать не могу, врать не буду, свечку, как говорится, не держал, в карты не заглядывал. Не до того было. Но проигрывал часто, гораздо чаще, чем выигрывал.

Еще одна проблема — отсутствие доступа к архиву, хранящему информацию обо всех картах во время кампании. И чтобы не брать кота в мешке, приходится каждый раз записываться, выходить из игры и лезть в архив.

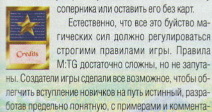
Большая часть этих недоработок, на мой взгляд, вызвана тем, что Acclaim очень торопилась с выпуском игры. Согласно решению суда (есть, есть божий суд!), если Acclaim успевает закончить игру до 10 января, ее конкуренту — MicroProse — предписывается отложить выпуск своего продукта до 1 февраля, чтобы не создавать паники на игровом рынке. Acclaim успела. Но какой ценой! Тоненькое руководство. Опечатки. Масса мелких ошибок и недоработок. Ну и конечно, наши любимые patch'и... Без них не обходится ни одна большая игра. На сегодняшний момент Acclaim выпустила patch версии 1.1, который исправляет некоторые ошибки.

И все же, несмотря на все вышеизложенное, M:TG остается достаточно яркой звездой на нынешнем игровом небосклоне. Мне кажется, у нее есть будущее. И, вы знаете, Acclaim тоже так считает: планируется каждый квартал выпускать пакеты с новыми M:TG-картами, а это означает появление свежих кровожадных монстров и хитроумных заклинаний, это означает новые тактические решения и трюки, это означает, что игра вам надоест очень и очень не скоро...

***— Олег Хажинский***

***P.S.*** История продолжается! Мы не собираемся закрывать в нашем журнале тему Magic: The Gathering. Считайте, что знакомство только начинается. К тому моменту, когда номер уже попадет к вам в руки, весь мир будет играть в другую версию компьютерной M:TG — на этот раз от маститой MicroProse. Это будет значительно более сложная и интересная игра. Так что готовьтесь, тренируйтесь и... уповайте на нас: в следующем номере .EXE мы продолжим рассказ о Magic: The Gathering, поможем вам разобраться в правилах, поделимся ценными советами и, конечно, подробно расскажем о последнем творении Sid Meier'а под крышей MicroProse.



быть двух одинаковых боев даже при неизменном составе библиотеки магов!

**ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ**

у каждого мага есть 20 “жизней” (life points). Выигрывает тот, кому первым удается отнять все “жизни” у соперника или оставить его без карт.

Естественно, что все это буйство магических сил должно регулироваться строгими правилами игры. Правила M:TG достаточно сложны, но не запутаны. Создатели игры сделали все возможное, чтобы облегчить вступление новичков на путь истинный, разработав предельно понятную, с примерами и комментариями инструкцию.

Удивительно, какую замечательную, захватывающе интересную игру можно сделать всего лишь с помощью обычных карт, не преминете заметить вы. Верно, а ведь я не рассказал и сотой доли положенного! Создатели игры придумали целый сказочный мир, со своей мифологией и историей, со своими героями и антигероями, тварями страшными и не очень. Всего за годы развития M:TG было выпущено около ТЫСЯЧИ уникальных карт, каждая из которых представляет какую-то часть этого мира — новое заклинание, новое существо, новый артефакт. Любая карта — это произведение искусства, в которое вложили душу талантливые художники-миниатюристы. Конечно, такие карты не грех начать коллекционировать! Между прочим, игра так и называется — “коллекционная карточная”. Почему? Дело в том, что все карты выпускаются ограниченным тиражом и продаются в запечатанных пачках по 10 и 60 карт. Особенно ценные карты, самые мощные заклинания или существа встречаются в них крайне редко.



Как уже говорилось, всего было создано около 1000 различных карт, а в дуэли используется лишь 60. И, конечно, мечта любого поклонника M:TG — заполучить в свою коллекцию самые ценные экземпляры. Только в отличие от, например, собирателя монет, который с ростом коллекции становится всего лишь более богатым (или бедным), владелец хорошего собрания карт M:TG делается все более и более могущественным... волшебником, приобретая власть, недоступную простым смертным... Поэтому цена некоторых M:TG-карт на черном рынке достигает нескольких тысяч долларов!

**БУМ M:TG-МАНИИ**

пришелся на 1994 год. Тогда игрой была больна вся Северная Америка. Сегодня ажиотаж несколько спал, и, может быть, поэтому Wizards of the Coast начали сотрудничать с издателями компьютерных игр. И вот, наконец, после длительных судебных разборок с небольшим отрывом появляются сразу две игры — real-time-ремикс “M:TG Battlemage” от Acclaim и творение знаменитой MicroProse, к которому приложил руку “отец компьютерных игр” Sid Meier!

К сожалению, волна увлечения коллекционными карточными играми обошла нас стороной, бОльшая часть игроманов и слыхом о таких вещах не слыхивала, а немногие посвященные не могли “дотянуться” — слишком уж далеко. Теперь — ура! — все встало на свои места, и любой жаждущий легко может потрогать M:TG руками. И, кто знает, может быть, скоро в какой-нибудь газете объявлений появятся тексты такого содержания: “Меняю двух Гарлун Минотавров на Стену Отчаяния, срочно”...

**ИТАК,**

приветствуем Magic: The Gathering у нас в журнале!



# Буря в квадрате воды

*"Морской бой". Эта немудреная, но чрезвычайно оригинальная игра завораживала всегда. Но детство удаляется все дальше и дальше, а вместе с ним уходят и старые игры. И ничего-то с этим не поделаешь. Впрочем... так ли уж ничего? А что если взять эту замечательную задумку и реализовать в компьютерной игре? Но не в той, что один в один копировала бы "Морской бой", а в игре, которая лишь взяла бы его за основу, и на этом построила что-то более оригинальное и интересное. Скажете: мечты. А вот и нет: британская издательская компания Hasbro Interactive не так давно попробовала воплотить эти мечты, опубликовав игру **Battleship**, которая была создана фирмой NMS Software и в которой на новом уровне реализована старая добрая игровая идея.*

ИГРА
**Battleship**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia,
тел.: (095) 921-7777

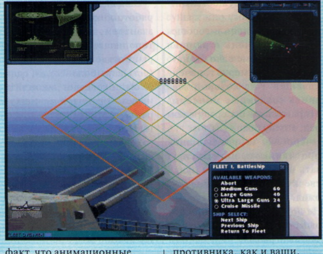
### Графика

Мы специально решили вынести обсуждение графики в начало материала, ибо именно она более всего впечатляет человека, впервые увидевшего игру. "Впечатляет" — это даже не то слово, графика производит этакий маленький взрыв, переворачивает сознание и заставляет в корне пересматривать прежние суждения о графике в компьютерных играх... Да, вот это, пожалуй, точные слова!

Больше всего удивляет не столько графика как таковая, сколько ее концепция. Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочеталось бы живое видео и собственно игровой engine. Видеовставки крутятся не "между", а на фоне. Игровое поле представляет собой сетку, покрывающую карту боевых действий. Острова, корабли, подводные лодки, истребители и все прочие виды морской боевой техники занимают свои квадраты, вернее, какую-то часть большой карты... И стоит только отдать приказ стрелять, как вы тут же увидите собственный эсминец, разворачивающий пушку и палящий именно в том направлении, которое вы ему указали. При этом каждому вооружению соответствует своя вставка; при этом мы видим не только процесс выстрела, но и полет ракет/торпед/снарядов, и если они попадают в цель, то на экране тут же взрывается подбитый самолет или уходит на дно несчастный авианосец; при этом... Словом, увиденное великолепно!

Плюс к этому очень удобна система масштабирования игрового вида. Вы можете смотреть на поле битвы с высоты птичьего полета, а можете, напротив, вплотную приблизить изображение и разглядеть каждую пушечку на корабельных бортах, островную базу, или...

В довершение ко всему хочется особо отметить тот факт, что анимационные вставки "бегают" даже на двухскоростном CD-ROM'е. Игра сделана под DirectX и сделана весьма умело...




### Почему "Морской бой"?

Играющий в Battleship может выбрать один из 16 сценариев, каждый из которых имеет свою задачу и карту. Что же здесь от "Морского боя", спросите вы. Единственная оригинальная идея, которая была заимствована, — начальное расположение кораблей по клеточкам большого квадрата. Как расставить свои силы — решать вам. После этого вы сможете управлять флотилиями: они будут передвигаться по огромной карте, но расположение кораблей всегда будет оставаться неизменным (при повороте корабли, естественно, будут перестраиваться на 90")...

Вторая "корневая" идея — ведение огня. Корабли противника, как и ваши, расположены в случайном порядке, и игрок не знает ничего точно, хотя и видит квадрат вражеского флота. В отличие от классической игры, Battleship идет в реальном времени, но вы ограничены в боезапасе, так что палить направо и налево весьма опасно.

На этом частичка "Морского боя" заканчивается и начинается полноценная военно-морская стратегия.

### Общая концепция

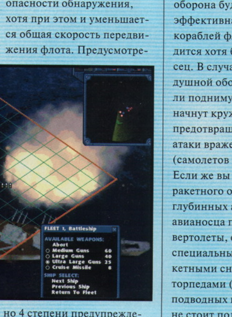
Игрок командует сразу несколькими флотилиями ультрасовременных кораблей, среди которых и легкие маневренные суда, и тяжелые, впечатляющие одним своим обликом авианосцы с десятками реактивных истребителей на борту. В глубинах океана плавают атомные подводные лодки, вооруженные несколькими видами торпед и ракет для поражения наземных и воздушных целей... Говоря об огневой







мощи, важно отметить, что у любого корабля имеется свой набор вооружения, каждое из которых характеризуется не только определенной мощностью и дальностью поражения, но и меткостью (в Battleship'е снаряды далеко не всегда попадают в цель, а попадание вовсе не означает уничтожение одного из отсеков корабля. Повреждение может быть и незначительным, все зависит от убойной силы того или иного орудия).



Еще один параметр — скорость перезарядки. Обычно одновременно может быть дослано до 20 снарядов, но после этого орудие придется перезаряжать. Естественно, чем скорее это произойдет — тем быстрее вы сможете вновь возобновить огонь.

Интересно отметить, что у некоторых кораблей на борту есть мины, которые можно выбрасывать в определенном квадрате в воду. Понятно, что появление здесь вражеских судов будет грозить им значительными повреждениями, а то и потоплением. Подобная тактика особенно удобна в том случае, если у вас "на хвосте" сидят быстроходные вражеские суда.

Отличительной особенностью игры является возможность кораблей защищаться от атак противника. Во-первых, можно выбирать степень маневров в случае опасности обнаружения, хотя при этом и уменьшается общая скорость передвижения флота. Предусмотрено 4 степени предупреждения опасности: зеленый, желтый, оранжевый и красный. На зеленом уровне корабли будут передвигаться с половинной возможной скоростью, ремонтируя на ходу повреждения (если таковые есть). На желтом — флот будет перемещаться с нормальной скоростью и защищаться от нападений. Оранжевый уровень очень опасен, поскольку на нем посудины будут двигаться с удвоенной скоростью, а на красном — плюс к этому почти не будут отклоняться от курса, чтобы избежать возможных атак. Примерно теми же особенностями обладают и подводные лодки...

Собственно же систем защиты предусмотрено ровно три. От воздушного нападения, ракетных ударов и против подводных атак — выбирай необходимую, и это значительно сократит потери. Стоит заметить, что оборона будет особенно эффективна, если в числе кораблей флотилии находится хотя бы один авианосец. В случае противовоздушной обороны истребители поднимутся в воздух и начнут кружить над флотом, предотвращая возможные атаки вражеских сил (самолетов или вертолетов). Если же вы защищаетесь от ракетного обстрела или глубинных атак, то с авианосца поднимутся уже вертолеты, оснащенные специальными противоракетными снарядами или же торпедами (для поражения подводных целей)... Однако не стоит полагаться только на истребители и военные вертолеты! Если вы засекли вражеские силы, то не мешает и собственноручно открыть по ним корабельный огонь...

У субмарин система защиты несколько иная — бесшумный ход лодок (хотя это и сокращает их скорость). Для защиты же от вражеских подлодок существует другой режим, при котором субмарина выбрасывает специальные отражатели, не позволяющие точно определять ее месторасположение.

Здесь мы подошли к самому главному — к радару и системам обнаружения. В стандартно-настольном "Морском бое" вы не могли знать, где расположены корабли противника, и были вынуждены просто угадывать их положение. В Battleship'е игроку не придется тупо палить во все клеточки подряд, надеясь на удачу. Если ваши корабли находятся в непосредственной близости от сил противника, то вы попросту будете видеть друг друга. Плюс самолеты, пролетая над заданным квадратом, дают возможность засечь вражеский флот. Кроме того, в большинстве миссий время от времени задействуется орбитальный спутник, позволяющий на 10 секунд лицезреть позиции неприятельских судов (впрочем, ваши корабли хорошо видны и компьютеру, так что мешкать не стоит)... Наконец, на островных базах обычно есть AWAC — самолет-радар, могущий легко вычислить любые силы противника. Беззащитный сам по себе, с хорошим прикрытием он может сослужить неплохую службу.

**Острова**

Со всем вышеперечислен-





**Системные требования:**
486 DX2/66 (*лучше Pentium*), 8 Мбайт RAM (*лучше 12*), 4-скоростной CD-ROM, SVGA, *звуковая карта*, Windows 95

ным игра могла бы стать всего лишь максимально продвинутым "Морским боем", который, как вы догадываетесь, к стратегическим играм никакого отношения не имеет. Однако в Battleship'е есть базы, располагающиеся на островах (остров всегда поделен на четыре квадрата), и это кардинально меняет дело. Обычно база состоит из ракетной установки, взлетно-посадочной полосы с несколькими вертолетами или истребителями, AWAC'а, склада для хранения боеприпасов, а также нескольких портов. Особенно интересны последние — заведя сюда поврежденный корабль, через некоторое время вы получите его полностью восстановленным. Кроме того, в портах можно перезаряжать корабельные орудия.

Как уже говорилось, базы располагают собственными военными аэродромами — так что вы можете отдавать пилотам всевозможные приказы, от налета на флот противника до бомбежки заданного квадрата. Однако ваши летала, особенно боевые вертолеты, не предназначены для полетов на неограниченные расстояния: топлива хватает только на конкретный отрезок пути, поэтому прежде прикиньте, а смогут ли "пламенные моторы" долететь до пункта назначения.



Вполне естественно, что противник также располагает островами и базами. Компьютер может предпринять попытку захвата вашего острова, но и вы можете сделать то же самое. Для вторжения необходимо сначала уничтожить все защитные сооружения неприятеля (радар, ракетные установки и т.д.), после чего появится возможность взять остров под свой контроль.

Не стоит, впрочем, забывать, что без ракетных установок остров становится практически беззащитен, и чтобы отстоять его, необходимо держать неподалеку одну из ваших флотилий.

**Объективно**

Что можно сказать об игре в целом? Поначалу она впечатляет... Впечатляет настолько, что первые сутки оторваться просто невозможно. Но потом приходит и другое понимание игры. Во-первых, сценарии не объединены в кампанию, и, пройдя один из них, вы возвращаетесь в начальное меню, где можете выбрать другой...

А можете и не выбрать: с одной стороны, сценарии весьма разнообразны, есть и миссии конвоя, и захват островов, и полное уничтожение сил противника... Но все это в конечном счете сводится к повторению одного и того же, и довольно быстро надоедает. Только представьте себе, насколько интересней и увлекательней была бы игра, если б авторы предусмотрели в ней полноценную кампанию, а играющий мог получать звания и награды! Увы, всего этого нет, а проходить из раза в раз одни и те же сценарии надоедает. К несчастью, редактора оных также не предусмотрено...

Но! Но авторы прекрасно понимали все это. Именно поэтому в комплект игры входят два CD (второй можно отдать другу и играть с ним в специально созданные multiplayer'ные сценарии!). Разумеется, играть можно не только по модему, но и в локальной сети (до четырех человек), и через Internet (M-Player), и, поверьте, это меняет ВСЕ! Играть с живым соперником в Battleship можно бесконечно, и это не надоедает принципиально. Как нам никогда не приедался настоящий "Морской бой".

— *Петр Давыдов*



**Battleship**

★ NMS Software
★ Hasbro Interactive

| | |
|---|---|
| 95% | ГРАФИКА (ИДЕЯ) |
| 90% | ЗВУК |
| 90% | СЮЖЕТ |
| 89% | ИНТЕРЕСНОСТЬ |

# Звездная болезнь, или Хексы в космосе

"НА ТРЕТИЙ ДЕНЬ АТАКИ СТАЛО ЯСНО, ЧТО НАМ КРЫШКА. ЭТИ ОБЕЗЬЯНЫ ВСЕ СЫПАЛИСЬ И СЫПАЛИСЬ С НЕБА. КОГДА НАКОНЕЦ ПОДОСПЕЛ "ЭСКАЛИБУР", ВСЕ ВЫШЛИ ИЗ УКРЫТИЙ И СМОТРЕЛИ, КАК СГОРАЮТ В АТМОСФЕРЕ ОСТАНКИ ОБЕЗЬЯНЬИХ КОРАБЛЕЙ. ЭТО БЫЛО ОЧЕНЬ КРАСИВО. ВСЕ РАДОВАЛИСЬ, КАК ДЕТИ, А НЕКОТОРЫЕ ПЛАКАЛИ. ЕЩЕ ЧАС, И НАМ ТОЧНО БЫЛА БЫ КРЫШКА..."

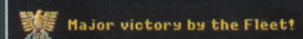
BOB J. DRAKE, РЯДОВОЙ

*Компания с амбициозным названием "Strategic Simulations, Incorporated" никак не может оставить бедного генерала в покое. Мало того, что их милостью генерал прошел всю Вторую мировую, они заслали его в какую-то сказочную страну воевать с драконами и гоблинами. Генерал и оттуда вернулся. И вот теперь мы присутствуем при историческом событии — запуске военачальника в открытый космос. Генерал — теперь его называют **Star General** — стартует через несколько минут. Передаем репортаж нашего корреспондента с мыса Канаверал.*

Впервые услышав о Star General, я был приятно удивлен и заинтересован. Судите сами, разве



может нормальный стратегоман остаться спокойным, узнав о *такой* игре? Космическая стратегия, 7 рас, более 100 различных миров, наука, дипломатия, управление колониями на планетах, тактические битвы как в космосе, так и на поверхности планет. 900 с лишним (!) различных боевых единиц, включая космические корабли, орбитальные станции, пехоту, бронетехнику, артиллерию и авиацию! И все это сделано с использованием хорошо зарекомендовавшего себя engine от Panzer Battle, столь любимого многими фэнами wargame.




Разочарование от первого просмотра было таким же сильным, как и желание взглянуть на игру. Я сразу понял, что это НЕ МОЕ. Но, сохраняя верность собственной теории о том, что практически любая игра может найти своего поклонника, надо лишь дать им встретиться, постараюсь объективно рассказать о ней.

## Экономика должна быть экономной

Star General, хоть и является продолжением известного сериала, содержит в себе ряд интересных нововведений. Во-первых, появилась возможность разыгрывать не только фиксированные сценарии, но и сразиться в честную expansion war, как, например, в Master of Orion 2. То есть все с нуля. Задаем начальные условия (количество соперников, запас ресурсов, технический уровень юнитов, силу AI) — и в бой.

Во-вторых, в Star General предпринята попытка построить более или менее правдоподобную экономическую систему империи. Все объекты в игре, включая космические корабли, наземную технику и планетарные постройки, покупаются на некие resource points (RP). Ресурсы приносят планеты с их промышленностью, торговые суда и "сдача металлолома" — останков вражеской техники.



Все планеты в начале игры уже колонизированы и заселены, и "поставляются" вместе с городами. Новые города возводить нельзя, а вот развивать промышленность в районе мегаполисов можно. Правда, все эти фабрики, заводы и добывающие шахты не несут особой смысловой нагрузки, они просто позволяют сооружать дополнительно два важных комплекса — Военный и Технический центры. Военный центр становится поставщиком солдат и техники, а в технических центрах ученые и инженеры бьются над улучшением ТТХ нашей машинерии.

Однако мирное развитие очень скоро будет прервано, насколько скоро — зависит от размера Галактики и от количества соперников в игре. И тогда становится ясно, что нужно найти какие-то очень важные аргументы, чтобы доказать остальным наше право на существование...

## Война

Об этом можно не беспокоиться. Разработчики здорово постарались, заготовив целый арсенал







летающих, ползающих и шагающих машин, способных нести смерть и разрушение самыми разнообразными способами. Начнем издалека. То есть из космоса. Космические силы представлены 16 различными классами кораблей. Здесь есть все, что может понадобиться как начинающему, так и матерому стратегу, — от тяжеловооруженных и очень дорогих летающих крепостей до невесомых скаутов-разведчиков.

На земле все выглядит куда милее и привычнее для поклонника Panzer General. Но и здесь, конечно, не обошлось без вмешательства научной фантастики. Танки на гравитационных подушках, артиллерия, пехота, бомбардировщики, истребители, самолеты-разведчики и даже AWAC — вот лишь часть тех средств, которыми нам придется прокладывать себе путь к победе на бескрайних просторах безымянных планет.

Разумеется, каждый юнит характеризуется десятком параметров, радость изучения которых я оставляю на вашу долю. Внутри каждого класса существуют различные модификации, и, более того, каждая модель может быть "заапгрейжена" на новый технический уровень (всего уровней 6) благодаря нашим научным центрам. Естественно, это стоит немалого количества RP.

Экипаж каждой боевой единицы, будь то Battleship или танк, с боями набирается опыта, что делает его более живучим и опасным для врагов. Но, приобретая опыт, армия многое теряет в боях — несет потери личный состав, разрушается техника, расходуется горючее и боезапас, и обязанность следить за всем этим возложена на нас.

**Враги**

Врагов у нас много. В битве могут принимать участие до семи игроков, управляемых как компьютером, так и людьми (по сети или модему). Каждая раса имеет свою историю, свои плюсы и минусы и даже свою тактику (чего я, ей-богу, не заметил). Для каждой из семи рас художники нарисовали различные спрайты кораблей и техники, причем отличаются они не только визуально: разница в боевых качествах видна невооруженным взглядом. Более того, у каждой расы есть свои, оригинальные типы вооружения, например, Инженеры у параноидальных рептилий Dragoians или Охотники у смертельно опасных самураев из семейства кошачьих Hressa.

Естественно, в глобальных конфликтах между семью противниками не может не возникать каких-то союзов, альянсов и других дипломатических образований. Авторы игры ввели возможность дипломатических отношений между соперниками, но как они это сделали! По их мнению, для установления полного взаимопонимания с лютым врагом необходимо лишь... перевести на его счет некоторую сумму RP, и все! Бывший враг становится нашим лучшим другом, причем мы можем непосредственно наблюдать, как крепчает наша дружба с увеличением переводимой суммы. Что ж, как говорят мои друзья на Сицилии, "когда поют деньги, музыка умолкает".

**Цель**

В игре предусмотрено 8 фиксированных сценариев, а также, как уже говорилось, возможность "глобального" военного конфликта. В последнем случае цель — либо захватить все планеты в Галактике, либо только 51%, это уж зависит от того, сколько у вас свободного времени. Если Галактика "ненормально большая", нам предстоит сражаться за обладание более чем сотней планет. Учитывая, что на поверхности многих из них нас ждет изнурительная битва с ее хозяевами, согласитесь, работа предстоит адская.

**Время собирать камни**

Вот такая замечательная игра. Даже не знаю,





**Системные требования:** 486DX2/66 (MS-DOS) и Pentium 90 (Windows 95), 16 Мбайт RAM, SVGA 1 Мбайт, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта

почему я сейчас не играю в нее... Не знаю. “Я себя под Лениным чищу”, — признался как-то Маяковский. А я вот Star General чищу под Master of Orion 2. И после очистки от Star General мало что остается. Авторы попробовали сделать что-то большее, чем просто wargame. Идея объединить в одной игре детализированные сражения как в космосе, так и на планетах представляется мне весьма интересной. Но реализация...




Во-первых, AI. Все было бы не так плохо, кабы не AI. Играть с ним не интересно. Если в сценариях противник ведет себя более или менее прилично, то в глобальной войне он тупеет на глазах. Чрезмерная осторожность, перемежаемая суицидальными атаками, повторение только что сделанных ошибок и нежелание использовать техническое преимущество — такое впечатление оставляют управляемые AI противники.

Во-вторых, интерфейс. Вполне возможно, что для Panzer General такой интерфейс был очень удобен. Но для игры, в которой сделана попытка вырваться за пределы wargame, подобное абсолютно не подходит. Попытка уследить за сотней планет и своими армиями, разбросанными по всему космосу и на десятке планет, превращается в кошмар даже при сравнительно небольшой кампании. Космическая карта имеет всего одну степень уменьшения и становится совершенно нечитаемой при больших размерах Галактики. Складывается впечатление, что интерфейс этой игре попросту “мал”, и это очень серьезное упущение разработчиков.

В-третьих, графика. Ребята! На пороге третье тысячелетие. Почему же мне кажется, что Star General сделан на EGA? Блеклые цвета, однородные палитры. Разработчики потратили кучу времени на создание трехмерной анимации КАЖДОГО из кораблей, тьма работы! А зачем? Все равно в их тормозящую энциклопедию никто не будет заглядывать, всю информацию о характеристиках можно получить гораздо проще. А собственно спрайты на игровом поле выглядят, как прокрученные через мясорубку части тела, и с трудом отличаются друг от друга. Если сравнивать Star General с предыдущим творением SSI из этой серии — Fantasy General, то налицо явная деградация. Единственное, что радует, — музыкальные дорожки, записанные на CD. Живое соло на саксофоне в электронно-космической аранжировке создает атмосферу некоторой ирреальности, и это несколько оттеняет общее отсутствие стиля в игре.

**Выводы**

SSI и CatWare (разработчик) решили сделать что-то новое, но, на мой взгляд, шедевра не получилось, а жаль. Star General представляется мне старым добрым Panzer General'ом, которого запустили в космос и которому для управления вручили большие стратегические ходули. А как с этими ходулями обращаться — не объяснили. Так что если вы — убежденный wargamer и вам еще не надоела серия XGeneral с ее небом в шестиугольники, то эта игра просто создана для вас. Остальным фэнам космических стратегий просьба не беспокоиться, берегите здоровье и копите силы для Pax Imperia 2.

***— Олег Хажинский***

***P.S.*** Кстати, вы, наверное, думаете, что SSI теперь отправит генерала на пенсию? Как бы не так. По контракту ему предстоит еще отплыть в длительный круиз по Тихому океану. Там, говорят, с японцами что-то неладно...

ИГРА **Star General**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777






# Море зовет

*Вы никогда не мечтали стать моряком? Что, неужели никогда? Странно... Не потому ли, что прошли уже те времена, когда парусные фрегаты, корветы и бригантины бороздили просторы морей, навевая страх и почтение своей изящностью и мощью? Что может быть прекрасней судна под парусами! Что может быть пленительнее моря и ветра, несущего корабль вперед и вперед! Теперь все это — несбыточные мечты... А если представить, будто вы в силах повернуть время вспять и возвратиться в ТУ эпоху? Что, если бы вы смогли стать капитаном корабля и командовать им, одерживая победу за победой в бесчисленных морских баталиях? Что бы вы сказали тогда? И если это желание вам не чуждо, то новая игра* ***Age of Sail*** *от TalonSoft/Empire Interactive даст вам возможность попробовать себя в роли капитана военного парусного корабля.*

**Real-time**

Скорее всего, вы уже задаете вопрос: а к какому же жанру относится Age of Sail? Честно говоря, ответить на это не так-то и легко... Ближе всего игра к тактической морской стратегии в реальном времени. Помните, в позапрошлом номере (известного журнала) мы рецензировали игру Wooden Ships & Iron Men? Так вот, она в каком-то смысле походит на Age of Sail, правда, WS&IM была выполнена в походовом ключе, и наше мнение на этот счет было довольно жестким: "походовость" портила игру. Age of Sail, к счастью, свободна от этого недостатка, поэтому играющий может управлять своими кораблями и продумывать тонкие маневры, учитывая передвижения судов противника В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. Стоит ли говорить, что это меняет ВСЕ?..

**Корабли**

Но главное даже не в том, что игра идет в real-time. Больше всего в Age of Sail впечатляет, насколько реалистично и полно реализован сам игровой мир: учитываются буквально все параметры кораблей того времени, все нюансы морских сражений.

Во-первых, любой корабль имеет свое название и соответствует реально существовавшим прототипам. Это значит, что все суда своеобразны и неповторимы. И не только внешне, но и по вооружению, величине команды...

Каждый раз вы начинаете бой со "свежими" кораблями, которые в ходе сражения, естественно, могут быть повреждены: прежде всего страдают паруса, корабельный корпус, мачты и бортовые пушки. Погибают и члены команды, и не стоит думать, что люди менее важны, чем само судно. Без достаточного количества матросов вы просто не сможете эффективно управлять большим кораблем: ухудшится маневренность, снизится скорость хода, на перезарядку пушек будет уходить больше времени...

Впрочем, в игре предусмотрены такие замечательные опции, как "боевой дух команды" и "состояние обмундирования". Если матросы увидят, что проигрывают сражение, это крайне негативно отразится на их возможностях. Пушки начнут мазать, подвижность корабля резко снизится (а представляете, что ждет вас в этом случае, если вы затеяли абордажное сражение?). Напротив, в случае удачи боевой дух команды сказочно растет — и нет вам в таком случае преград!

**Управление в бою**

Не менее реалистично выглядит и управление кораблями. (Здесь сразу же стоит отметить, что ЛЮБОЙ ваш приказ не может быть выполнен моментально, на это потребуется некоторое время.) Прежде всего, вы можете задавать угол поворота корабля, а также его скорость. С поворотами все понятно, а вот со скоростью дела обстоят чуть сложнее. Не надо забывать, что на дворе век парусов, поэтому единственная движущая сила ваших кораблей — ветер. Естественно, вы не властны над силами природы, и ветер может дуть в любую сторону, вне зависимости от желаний играющего.

Разумеется, на скорость передвижения судна более всего влияют направление и сила ветра. Но не только это. Одной из ключевых возможностей в регулировании скорости хода является положение парусов: вы вольны выбирать один из трех вариантов — положение для боя, поднятые паруса и так называемые "полные паруса". В последнем случае скорость корабля будет максимальной (естественно, если все паруса целы). "Военное положение" служит специально для маневров во время боя. Приподняв паруса наполовину, вы значительно уменьшаете риск их повреждения, но, понятно, это существенно снижает скорость хода...




Единственным оружием дальнего боя являются пушки, располагающиеся по бортам корабля. При этом пушки одного борта всегда стреляют одновременно. Принципиальное значение имеет скорость перезарядки орудий (этот параметр определяется конструктивными характеристиками пушек). Чем быстрее будет осуществлена перезарядка, тем скорее вы сможете открыть огонь вновь. Кстати, различаются не только пушки, но и ядра. В Age of Sail наличествуют 4 разновидности ядер, каждая из которых служит для своих целей: большие ядра используются для повреждения корпуса корабля, картечь опти-






**ИГРА**
**Age of Sail**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

мальна для истребления команды противника, книпель (два ядра, скрепленные цепью) применяется для "избиения" парусов и оснастки, а заряженные сразу двумя ядрами пушки смертельны для мачт.

Если вы почувствуете, что силы противника на исходе, можно попробовать взять его на абордаж. Для этого существуют специальные абордажные крючья, выкидываемые, когда суда находятся в непосредственной близости друг от друга. Кстати, решаясь на абордаж, вспомните о боевом духе вашей команды...

### Тактика сражений

Итак, мы подошли к самому интересному — тактике морских сражений. Вся прелесть Age of Sail состоит главным образом в том, что вам придется вырабатывать собственную тактику ведения боя и крепко думать о стратегии всего сражения, ибо игрок лишь в редких случаях управляет одним кораблем — обычно под вашим командованием находится целая флотилия. Особо украшает игру тот факт, что большинство сценариев являются точной копией реально происходивших морских сражений, так что вам дается поистине уникальная возможность... изменить ход истории. Но о сценариях мы поговорим чуть позже, а пока вернемся к тактике.

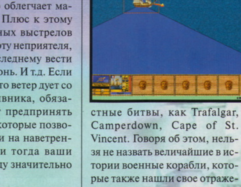
Весьма важно расположение ваших кораблей (во всех исторических сценариях оно, понятно, соответствует реальному ходу событий). Обычно первую линию обороны/нападения занимают линейные корабли (наиболее мощные и большие суда с 60-100 пушками и 450-750 членами команды), которые способны нанести противнику максимальные повреждения уже в начале боя. За ними располагаются фрегаты (средние корабли с 35-50 пушками и командой в 130-250 человек), вступающие в сражение чуть позже и маневрирующие среди уже понесших повреждения линейных кораблей.

Вторая главная особенность вашего флота — его расположение относительно ветра. Наветренная сторона более выгодна по целому ряду причин. Во-первых, это облегчает маневрирование. Плюс к этому дым от пушечных выстрелов относится к флоту неприятеля, что мешает последнему вести прицельный огонь. И т.д. Если же вы видите, что ветер дует со стороны противника, обязательно следует предпринять ряд маневров, которые позволят вам перейти на наветренную сторону, и тогда ваши шансы на победу значительно увеличатся.

Ведя сражение, не стоит забывать и о скорости перезарядки пушек. Именно этот параметр в конечном итоге определяет тактику боя. В самом начале "пушечной" истории орудия могли стрелять от силы два раза в час. В Age of Sail вы имеете дело с более совершенными образцами, но даже их скорость перезарядки составляет 5 минут. Произведя выстрел, вы должны совершить умелый маневр и повернуться к противнику другим бортом, после чего следует произвести второй залп. Теперь начинается самое главное — маневры между перезарядкой. Надо попытаться отвести корабли на значительное расстояние и, уходя из зоны огня, дождаться того момента, когда вражеские пушки будут перезаряжаться, — после этого снова идти на сближение. На деле, управляя флотилией, для ведения боя вам придется выработать целую стратегию, и, поверьте, это очень интересно и увлекательно!

### Сценарии и кампании

В Age of Sail присутствуют более 100 (!) различных сценариев, большинство из которых, как уже говорилось, являются копией исторических сражений, включая даже такие известные битвы, как Trafalgar, Camperdown, Cape of St. Vincent. Говоря об этом, нельзя не назвать величайшие в истории военные корабли, которые также нашли свое отражение в игре: Victory, Constitution, Constellation, Bonhomme Richard, Espanol, Guerriere, Vengeance, Saratoga...



Игрок волен выбрать любой из предложенных сценариев и потренироваться, совершенствуя свое мастерство. Но главная соль AoS состоит в участии в военной кампании 1775-1820 гг.: вы можете выбрать государство, которое будете представлять (речь идет об Англии, Испании, Франции и США). ОСОБО отмечу тот факт, что, участвуя в кампании, вы будете получать в соответствии со своими боевыми заслугами звания и награды. Начав с простого энсина (по-нашему,, прапорщика), игрок может дослужиться аж до адмирала!

В дополнение ко всему к игре прилагается редактор сценариев, содержащих более 2000 (!) неповторимых, реально существовавших кораблей. С его помощью вы сможете с легкостью заняться конструированием собственной военно-морской истории.

### Графика и engine

Честно говоря, графика в Age of Sail оставляет желать много лучшего, а звуковое сопровождение и вовсе не выдерживает никакой критики. (Вид на корабли, к слову, выполнен в 3D.)

А вот engine игры весьма удобен. Присутствует гибкая система масштабирования, которая очень полезна в случаях, когда нужно окинуть весь театр военных действий или, напротив, детально рассмотреть передвижение или маневр отдельного корабля.

### AI

Компьютер играет если и не на самом высоком уровне, то,



по крайней мере, сильнее того, что можно назвать словом "средне". Предусмотрено целых 5 уровней сложности — от Novice до Impossible, что дает играющему возможность выбрать уровень по силам. Наконец, вы можете задействовать специальную функцию, которая будет скрывать от вас некоторую информацию, касающуюся вражеских кораблей (и это весьма близко к реальной жизни)...

***Системные требования:*** 486/33, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, Windows 3.1/95

### Итоги

Age of Sail, пожалуй, первая игра на моей памяти, в которой настолько детально реализован процесс морского сражения. Если добавить сюда полноценную военную кампанию с присвоением званий, да к тому же более 100 реальных исторических битв, то игра и вовсе становится уникальной. Вместе с тем, по вполне очевидным причинам, это довольно специфический продукт, предназначенный в первую очередь для истинных любителей военно-морских сражений.

Кстати, в игру можно играть и по модему, но это уже норма...

***— Петр Давыдов***



# Империя мерк

Когда-то звезды ярко светили маяками в бескрайних просторах космоса. Когда-то звезды были символом, целью и оправданием человеческой жизни. Когда-то люди смотрели в небо с надеждой и тоской. Но однажды звезды стали меркнуть, а вместе с ними стала угасать надежда...

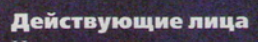
В начале пятого тысячелетия от рождества Христова человеческая история подошла к концу. Великие цивилизации были разрушены, невежество и страх поселились на останках некогда светлых и просвещенных миров. Древние феодальные кланы поделили Галактику. Борьба за власть, интриги, кровь и предательство — вот что осталось на долю человечества в мире, скудно освещенном гаснущими светилами. В мире, скорчившемся в ожидании Судного Дня.

На таком апокалиптическом фоне разворачиваются события в этой удивительной игре, разработанной компанией Holistic Design на базе собственной "настольной" RPG, — **Emperor of the Fading Suns** (EFS). Игре, которая, безусловно, является самым ярким событием февраля-марта и по размаху не уступает, а в чем-то даже и превосходит недавний шедевр MicroProse Master of Orion 2. Игре, которую называют, и не без оснований, "Раем для стратегомана". EFS настолько сложна, что в рецензии просто не охватить всех ее тонкостей, поэтому мы постараемся осветить лишь самые основные детали и, возможно, помочь вам сделать первые шаги в игре.

**Сюжет**

Император Владимир сделал попытку вырвать человечество из полувекового оцепенения, остановить разрушительную войну и объединить разобщенные феодальные кланы единой властью. Ему удалось вселить в народ надежду и веру в будущее. Он ввел великий закон, разделяющий власть среди сильных мира сего и определяющий право каждого на Галактический Трон. Пять скипетров власти он передал Матери Церкви, тем, кто ищет. Пять — представителям Лиги, тем, кто торгует. И по пять скипетров каждому Великому Дому, тем, кто правит. Каждые десять лет на нейтральной территории, планете Бизантиум-2, должны проходить выборы: победивший становится Регентом и в течение десяти лет, вплоть до следующего волеизъявления, правит Известными Мирами.

В году 4550-м Владимир короновал себя как первого Императора и... принял смерть от рук неизвестных. Теперь Трон свободен, и кровопролитная война готова разразиться вновь.



**Действующие лица**

Итак, кто же участники этой опасной игры, в которой победивший получает Галактический Трон, а проигравшие — несколько скупых слов на собственных похоронах?

**Те, кто правит**

Пять Великих Домов, пять феодальных кланов, сильнейшие, которым удалось выжить в смутные времена. Мы представляем один из этих Домов. Каждый клан имеет свою историю, уходящую корнями в седую глубь веков, свои особенности, свои достоинства и недостатки. Перед началом игры мы можем выбрать из списка десятка достоинств, например, приоритет в какой-нибудь отрасли наук или большую армию. Не стоит забывать, что за каждое приобретаемое "достоинство" придется расплачиваться каким-то недостатком.



**Те, кто ищет**

Представители Универсальной Церкви. Эта империя в империи, сложный конгломерат различных течений и верований, имеет огромную власть, больше скрытую, чем явную. Церковь не претендует на Трон, но использует свое влияние для поддержки устраивающих ее Домов. Сердце Церкви, ее "Ватикан", расположено на планете Holy Terra, но ее приходы вы найдете на любом из обитаемых миров, в любом городе, там, где есть люди, деньги и власть.

**Те, кто торгует**

Лига, древняя организация, раскинувшая свои торговые представительства по всей Галактике. Горе вам, если вас угораздило поссориться с членами Лиги! Эта монопольная гильдия торговцев контролирует покупку и продажу сырья, техники и продовольствия. Сотни грузовых танкеров, принадлежащих Лиге, бороздят космос, развозя товары по десяткам планет, независимо от политической ситуации в Империи. Несмотря на то что Лига владеет довольно мощным военным флотом, она старается занимать нейтральную позицию, и, заручившись ее поддержкой, вы значительно повысите свои шансы быть избранным на пост Регента.
























# ...ущих светил




**Чужие**

Человечество не одиноко во Вселенной. Это стало очевидно давным-давно, при первых шагах человека на пути освоения новых миров. Древняя ци-



вилизация Vau, цивилизация созданий, значительно превосходящих нас по развитию, — одно из неизвестных в этом космическом уравнении. Но если с Vau мы еще можем попытаться найти общий язык, даже и не думайте "дружить" с Симбиотами. Одно это слово наводит ужас на жителей пограничных миров. Эти исчадия ада стремительной волной проносятся по планетам, сея смерть и разрушение.

**Повстанцы**

Повстанцы, непримиримые, их многочисленные отряды распылены по десяткам планет Империи. К ним примыкают целые армии и экипажи космических кораблей, недовольные своими правителями, которые держат их на голодном пайке. Не слишком хорошо организованные, повстанцы тем не менее могут создать немало проблем на ваших планетах, так что не стоит доводить народ до революции.

**Экономика**

Стабильная экономическая система — залог успешного правления. Это становится понятно с первых минут игры. В EFS все операции по развитию экономики возложены на наши плечи. Среди нескольких десятков типов строений, которые мы можем возводить на планетах, в первую очередь следует обратить внимание на шахты, буровые установки и фермы, которые начнут снабжать нас первичными ресурсами — топливом, рудами, микроэлементами, лекарствами и, конечно, провизией. Первичные ресурсы затем поступают на заводы, производящие комплектующие для военной техники, космических кораблей и других объектов. Многие из комплектующих ценятся очень и очень дорого, так что их производство может стать неплохим источником дохода для нашего Дома. Эта часть игры реализована в стиле Transport Tycoon. Мы отыскиваем на планете залежи полезных ископаемых, Инженеры прокладывают дороги, строят шахты и заводы, между которыми начинают курсировать грузовые платформы. В принципе, все необходимое можно покупать у представителей Лиги, если на одной из наших планет есть ее отделения. Но это дорого, а казна не бездонна.

Основную долю поступлений в "закрома Родины" составляют налоги, собираемые на контролируемых нами планетах. Еще один источник дохода — удерживание части оброка, церковной десятины, которую мы ежегодно отправляем к святым отцам на Holy Terra. Святая земля далеко — мало ли что может приключиться с деньгами на долгом пути... Но не стоит особенно рассчитывать на этот источник, неприятности с Матерью-Церковью могут обойтись гораздо дороже... Вряд ли нужно экономить и на зарплате наших людей — недовольство в армии снижает ее боеспособность и лояльность.

**Наука**

Ни одна серьезная стратегическая игра не обходится без науки. А EFS — это ОЧЕНЬ серьезная стратегическая игра, и наука в ней играет одну из ключевых ролей.




За пять столетий смутного времени большинство научных секретов было утеряно, и теперь нашим ученым предстоит заново создавать многие важнейшие области знаний. Каждый Дом ведет собственные исследования, и, конечно, владелец передовых технологий получает огромное преимущество в экономике и военном развитии. Древо наук, достаточно "развесистое" даже по сравнению с MoO 2, имеет несколько основных ветвей, включающих физику, микробиологию, социологию и ряд других направлений, от которых "отпочковываются" более частные науки.

В EFS реализована весьма необычная научная система: мы имеем возможность "забывать" некоторые изобретения. Дело в том, что "research points", генерируемые нашими лабораториями, идут не только на продвижение науки вперед, но и на поддержание "памяти" об уже открытых изобретениях. Если мы видим, что поступь научного прогресса замедлилась, возможно, следует снять часть ученых со ставших неактуальными проектов. Есть и еще одна, более веская причина наступать на горло человеческому знанию. Это Церковь.

Дело в том, что Церковь не одобряет занятия науками, считая, и не без оснований, что именно научно-техническая революция завела человечество в тупик и поставила его перед угрозой Конца Света. Поэтому периодически Патриарх объявляет некоторые изобретения неугодными Богу и предает их анафеме. Впрочем, мы можем втайне продолжать исследования в запрещенных областях, но только рано или поздно Святая Инквизиция постучится к нам в двери. Фанатики повесят наших ученых, сожгут наши книги и разрушат наши лаборатории. Так что будьте готовы с оружием























в руках отстаивать свое право на научный прогресс. (К слову, однажды я таким образом был отброшен в каменный век. Отряды Инквизиции высадились на своих бело-красных кораблях в моих городах и мгновенно уничтожили оставленные без защиты лаборатории. Все, что мне оставалось делать, это выпрашивать, выкупать и выбивать силой знания у моих злейших друзей, благо система дипломатии в EFS позволяет это сделать.)





## Дипломатия

Вообще говоря, дипломатия в EFS позволяет ВСЕ. Такой детальной и гибкой модели я еще не встречал. Дипломатия в игре занимает первое место, и, наверное, именно с нее надо было начинать разговор об EFS. Как вы уже поняли, первый этап на пути к абсолютной власти — победа на выборах Регента на Бизантиуме-2, которые проходят раз в десять лет. Регент, формально являясь главой Империи, распределяет портфели министров: титулы Командующего Имперским Флотом, Командующего Имперским Гарнизоном и Начальника Секретной Службы Империи, одной из самых могущественных теневых организаций государства. Титулы эти вовсе не пустая формальность. Они дают министрам реальную силу и власть, поэтому являются лакомым кусочком для тех Домов, которые сами не в состоянии заполучить достаточное количество голосов на выборах. Добиться победы на выборах можно лишь одним способом — убедить несколько Домов и, возможно, Церковь или Лигу, отдать все или часть голосов за нас. Средств для убеждения предостаточно. Здесь есть все — от пряника до кнута: подкуп, передача технологий, карт планет, уговоры, угрозы, обещания сделать министром в случае победы, заключить мир или объявить войну, и прочая, прочая, прочая.

Разработчики создали оригинальный "дипломатический" интерфейс, чтобы облегчить нам формулировку требований или просьб. Мы как бы составляем предложение "Дайте нам" (то-то) и (то-то) И/ИЛИ "мы сделаем" (то-то) и (то-то). Вариантов сделать "то-то" весьма много и они меняются в зависимости от того, к кому мы обращаемся. Например, мы сможем попросить Патриарха признать какую-либо науку идеологически неверной или представителя Лиги объявить эмбарго на поставку товаров враждебному нам Дому. Очень и очень многое можно сделать исключительно с помощью интриг и заговоров. Но когда эти меры не приносят результата, угрозы приходится подтверждать реальными и весомыми телодвижениями.

## Военные действия

Несмотря на все разнообразие EFS, ее основной частью, несомненно, являются стратегические военные операции на планетах и в космосе. Даже если нам удастся относительно "мирным" путем, то есть с помощью шантажа, денег и теневых операций, получить титул Регента, глобальной войны не миновать, когда мы перейдем ко второй фазе нашего плана — "Друзья, мне так понравилось на посту Регента, что я решил его не покидать. Объявляю себя Императором Известных Миров".

Правящая верхушка каждого Дома — пять представителей Знати. Это самые главные персонажи в игре. Мы можем потерять всю армию, все космические корабли, но пока хотя бы один из представителей Знати жив и находится во Дворце — наш Дом продолжает существовать.

Следующими по важности юнитами в игре являются Офицеры. В отличие от членов Фамилии, мы можем обучать их в наших учебных заведениях. Присутствие Офицеров, как, впрочем, и Дворян, поднимает боевой дух управляемых ими подразделений. Наличие хотя бы одного Офицера в столичном Дворце любой планеты свидетельствует о том, что мы контролируем эту планету, а значит — собираем налоги с местного населения. Несогласные уходят в леса партизанить, и расправиться с ними — дело армии.

### На Земле...

Список техники, которую могут производить наши заводы, бодряще велик и разнообразен, и продолжает расти с развитием науки. Здесь есть все для проведения самых разверрнутых боевых действий на суше, в небесах и на море, — от мобильной пехоты до подводных лодок и авианосцев! Думаю, не стоит даже говорить о том, что каждый юнит характеризуется десятком параметров, среди которых есть и опыт, и лояльность, и масса таких характеристик, предназначение которых, на первый взгляд, не совсем очевидно. Управление юнитами осуществляется по накатанной схеме и очень напоминает Civilization. Вся наша техника и солдаты, а также гражданские единицы могут объединяться в "стеки" (вмещающие несколько десятков юнитов), имеющие определенный запас "ходов", которые тратятся на перемещение по поверхности планеты. В процесс битвы между враждующими отрядами мы вмешиваться не можем, можем лишь определить тактику поведения — наступательная, оборонительная и т.д. И слава Богу: если б нас заставили еще и управлять каждым танком на поле битвы, создателям пришлось бы выплачивать игрокам зарплату, поскольку это напоминало бы уже работу, а не игру.





Рано или поздно, когда экономика родной планеты будет освоена, научная деятельность налажена, а армия окончательно расправится с повстанцами, нам придется выбираться за пределы своего мира. И тут в



игру вступают космические корабли.

### ...и в космосе

Секрет производства космических летал, способных переносить корабли через "червоточины" в пространстве от одной планете к другой, давно утерян. Наши ученые когда-нибудь обязательно откроют его вновь, а пока следует с большой осторожностью относиться к тем кораблям, что остались нам в наследство. Известные Миры — это множество десятков годных для жизни планет, разбросанных по Галактике. Все они так или иначе соединены трассами нуль-перехода.

Корабли — очень, очень дорогие игрушки, но без них никак не обойтись. На транспортниках мы перевозим оборудо-

*Системные требования:*
*486DX2/66, 8 Мбайт RAM, SVGA, Windows 95, мышь*



















вание и товары для торговли, перебрасываем армии между мирами. Их прикрывают военные корабли, которые принимают участие в стычках на орбитах планет, а некоторые могут даже проводить орбитальную бомбардировку. Корабли-невидимки применяются для разведки и заброски диверсионных групп на планеты конкурентов. Типов кораблей очень много, и, я думаю, начав игру вы найдете им достойное применение.

Главное — не забывайте, что не все в EFS решается с помощью грубой силы, иногда хитрость и расчет приносят больший эффект, чем огромный флот и сотня десантных батальонов.

### Достоинства и... особенности игры

В EFS я бы играл, даже если б она была сделана в текстовом разрешении 40x25, а из звуковых карт поддерживался бы один PC-"скрипер". Удивительно, но интерфейс сделан вполне прилично и весьма похож на Machiavelli the Prince и Hammer of the Gods, прежние творения Holistic Design. Общее графическое оформление бедновато, но сделано со вкусом и не нарушает атмосферы игры. А ведь атмосфера — это,




согласитесь, самое главное.

И здесь на EFS работает не столько графика, сколько нечто другое... Помните, я говорил, что игра сделана на базе "настольной" РПГ с аналогичным названием. Не вдаваясь в подробности, что это значит для нас, поклонников компьютерных игр? Это значит, что за игрой стоит что-то большее, чем просто схематичная сюжетная линия. ("...Ресурсы истощились... Новая планета... Десять конкурирующих цивилизаций... Уничтожить всех..." Узнаете? Это сюжет половины всех стратегий. Ску-у-учно, господа!)

EFS — это как бы срез огромного живого мира, который придумывали десятки людей. Это не просто проволочный каркас, схематичные наброски. Каждый персонаж живет своей жизнью, за каждым действием, за каждым событием видна История, сплетение сил и идей, уходящих корнями в глубокое прошлое. Чего только стоит архив, в котором хранятся заметки о Прошлом и Настоящем человечества, написанные рукой одного из Патриархов! Кстати, те, кто читал серию "Дюна" Херберта, могут заметить сильное влияние этого эпического произведения на умы авторов EFS. Что ж, это только радует.

Другой положительный момент, свойственный играм на базе RPG, — сбалансированная игровая система. Набор параметров юнитов, сами юниты, правила комбата взяты не с потолка, а являются результатом длительных изысканий. В несбалансированную RPG никто не будет играть, а EFS, несмотря на свою молодость, очень популярна среди современных role-players.

Теперь о недостатках. К сожалению, эмпирическое правило "Большая игра — большие Баги" в лице EFS получило еще одно подтверждение. Поэтому настоятельно рекомендую перед началом игры установить последний patch, версии 1.2. Он исправляет множество мелких ошибок и глючков, а также добавляет несколько полезных пунктов в меню.

Другой особенностью игры является ее медленный AI. Немало копий было в свое время сломано в comp.sys.ibm.games.strategic по поводу того, что на сотом ходу AI тратит на размышления около 10 минут на PPro 200 МГц. Довольно разнообразные комментарии вызвало заявление одного из представителей фирмы о том, что корень проблемы находится не в игре, а в игроках, так как они тратят слишком много ходов на выигрыш. Таким образом, мы впервые видим игру, для которой требуется upgrade... игрока, а не компьютера. К счастью, позже авторы признали факт "торможения" AI — проблема была в том, что к концу игры управляемые программой участники накапливали огромное количество устаревших юнитов, на обсчет которых и уходило столько (?!) времени. Так или иначе, последний patch, по словам девелоперов, ускоряет AI на 40%.

### Ода EFS

Если вы все еще сидите и читаете эту статью, это значит только одно — вы поклонник квестов. Потому что все настоящие стратегоманы уже давно должны бегать по городу в поисках игры. И это правильно, ведь в EFS есть все, о чем мы мечтали долгими зимними вечерами. Разве только нет возможности создавать собственный дизайн юнитов, как в MoO 2; нельзя здесь и назначать управляющих, как в Pizza Tycoon. Что ж, постоянный поиск совершенства — и есть смысл нашей жизни, а жить нам еще долго. Впрочем, некогда мне с вами философствовать, у меня тут планету громят, так что...

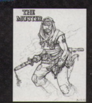
*— Олег Хажинский*




























# Выпьем за Сталина, или Советы начинают и...

## Советы по прохождению игры Command & Conquer: Red Alert за СССР

**Окончание. Начало в #1.**

**Миссия 1**

Союзники поступают опрометчиво, храня бочки с бензином рядом со стратегическими объектами, — самолеты помогут вам расправиться со всеми окрестными запасами горючего. Как только указанное будет выполнено, появится десант. Если возникнет желание подлечить орлов спецназа, под церковью, что к западу, находится heal-everyone-ящик. Продвигаясь на север, не забывайте стрелять по бочкам. Когда зачистка будет закончена, не должно остаться ни единого дома, ни одного жителя. Только в этом случае миссия может считаться выполненной.

**Миссия 2**

Метким выстрелом активируйте бочки около моста. Затем займитесь сооружением базы: вам понадобятся refinery, power plant, barracks и авиаподдержка. Отправляя одного из своих людей на север от места высадки, приготовьте Звёзду Героя (посмертно) — наиболее вероятно, что парень будет раздавлен джипом. Самолеты помогут вам избавиться от автомобильчика.

Пехота, вооруженная ракетницами, тоже заслуживает пристального внимания летунов. Собрав всех пехотинцев, разделите их на две равные группы: они отправятся на юг, через реку, а затем на запад, мимо залежей руды. Отряды должны держаться как можно ближе друг к другу. На вашем пути появятся несколько джипов в сопровождении пехоты. Порядок истребления таков: сначала автоматчики, потом джипы и лишь затем "ракетоносцы". Подождав прибытия неприятельского харвестера, отправьте его к праотцам. Без него враг беспомощен, и вы можете смело атаковать базу. Турели эффективнее всего мрут под концентрированным автоматным огнем. Пушки Яков несколько неэффективны — они годятся лишь для подрыва легко защищенных построек вроде power plant или construction yard.

**Миссия 3**

Устраните солдата, охраняющего дом, — вы получите подкрепление в виде автоматчиков и гранатометчиков (то есть пехоты с гранатами). Один из счастливых обладателей гранат поможет вам избавиться от дзота, подорвав ряд бочек. Спускаемся все ниже, уничтожая попадающихся на пути пехотинцев. Подойдя к деревне, будьте осторожны: засада. Уничтожив препятствие, замечаем, что подлый шпион рванул на север. Устремляемся вслед за ним, по пути взрывая бочки с горючим. И, наконец, последний рывок — на запад. Гранаты — лучшая награда для предателя!

**Миссия 4**

Для начала передислоцируем отряды, передвинув их слегка к западу. Достигнув деревушки, строим базу. Последовательность возведения строений такова: power plant, затем barracks, а лишь потом refinery. Сначала кажется, что места для большой базы не хватит, но это в корне неверно. Вы окружены минералами — надо лишь расчистить площадку харвестерами. На охрану периметра базы лучше всего выставить собачек, щедро перемешанных с автоматчиками. Возводим несколько взлетных полос и незамедлительно посылаем самолет-разведчик. Нам необходимо разведать участок в самом верху карты, находящийся как раз над первой (считая слева) переправой через реку. Что мы ищем? Вражеский радар — его необходимо уничтожить.



Как только парашютисты будут готовы, смело сбрасывайте их в непосредственной близости от постройки.

Одна из сильных сторон Советов — тяжелые танки. Постарайтесь наладить их серийное производство. Заслав танки в район, находящийся к северу от gap generator'а, вы получите возможность разделаться с вражеской refinery и всеми ore truck'ами. Впрочем, будьте осторожны! Держитесь вне досягаемости охранных турелей, но не стесняйтесь убирать с дороги любую технику противника. Не так уж сложно уничтожить и weapons factory. На этом союзники успокоятся и будут терпеливо дожидаться полного разгрома.

**Миссия 5**

Разверните базу к югу от дороги. Быстрее всего надо построить радар. Неплохим решением будет отправка нескольких скаутов на разведку территории к северу. Выпустив несколько танков, позаботьтесь об успокоении харвестеров, которые усердно трудятся на северных полях. Не стоит рисковать танками — лучше отойти назад к базе, где на подмогу придет пехота.

Теперь пришло время собрать пару-тройку установок V2, которые легко снимут дзоты. Дабы враг не сломал драгоценные игрушки, окружите V2 эскортом из пехоты и танков. Позаимствуйте у Союзников construction yard и radar, но не трогайте refinery и бочки с горючим. На собственной базе необходимо построить 6 airstrip'ов с самолетами в придачу. Spy plane поможет вам осмотреть срединные территории острова. Вот теперь вы охотитесь за refinery! Обнаружив здание, немедленно сравняйте его с землей. Осталось лишь перебить уцелевшие на островке юниты противника. Самолеты затратят на подобную задачу очень много времени, поэтому возведите naval yard. И помните, что крейсер всегда должен быть под охраной подлодок. В

любом случае, вам придется избавиться от морских отрядов врага — миссия заканчивается лишь с полным уничтожением противника.

**Миссия 6**

Отступите на запад и, облюбовав местечко на самом краю карты, разбейте лагерь. Последуют несколько атак неприятельской пехоты и легких тан-



ков. Пять-шесть тяжелых танков, снабженных поддержкой автоматчиков, легко справятся с задачей охраны вашей базы. Местность к северу можно будет исследовать с помощью APC. Если вы обнаружили refinery — замечательно! Трех самолетов вполне достаточно, чтобы предотвратить дальнейшее функционирование данного заведения. Несколько установок V2 позволят вам быстро и безопасно удалить защиту вражеской базы. С остальными отрядами могут справиться танки.

Захватив weapons factory, возведите неподалеку от нее repair bay. Перед решающим рывком на восток вам просто необходимо подлатать танки. Учтите, что как только вы достигнете "главного" острова на востоке, находящиеся неподалеку неприятельские крейсеры откроют ураганный огонь. Так и должно быть. Не обращая на них (до поры до времени) внимания, сконцентрируйтесь на вражеских танках. Подведите конвой из грузовиков по проложенной вами "тропе". Миссия будет закончена в тот миг, когда ваша техника попадет на данный остров.

**Миссия 7**

Шевелитесь! Быстро бегите вниз по восточному коридору. Спустившись, подорвите бочки — пусть враги немного поджарятся — так закалялась сталь! Пройдя мимо охраняемой комнаты на запад, поверните к югу. Охрана комнаты легко убирается благодаря все тем же бочкам с бензином. В комнате находится много любимых друзей человека — восточноевропейских овчарок, сослуживших хорошую службу гитлеровцам. Разделите собачек примерно на четыре равные группы. Теперь настало время отвоевать control room — с собаками вы свернете горы. Одному из солдат придется удалить flame turret.

Дальше наш путь пролегает на запад — до очередного скопления бочек. Держитесь от них подальше, потому что вражеская пехота попытается взять вас врасплох, взорвав горючее. Не доставляйте им такой радости! Собачки легко справятся и с этим сопротивлением. Продолжайте движение по коридору, постреливая в бочки и убирая часовых. Но не торопитесь входить в комнату, доверху наполненную запасами бензина. Необходимо догнать резво убегающего солдата и остепенить его. Теперь можно убрать охрану инженеров. Пополнив отряд технической интеллигенцией, расставьте инженеров по терминалам. Переметнувшиеся на вашу сторону турели-огнеметы сотрут в порошок оставшихся солдат Союзников. Когда последний инженер займет место за основным терминалом, задание будет выполнено.

**Миссия 8**

Восьмая миссия — одна из самых трудных. Первым вашим действием должно стать сооружение barracks с последующим их "где-нибудь-расположением". Враг на время затихнет. Оставшихся лучше уговорить помолчать с помощью автоматчиков. Построив refinery, а затем war factory, соберите несколько (4-5) тяжелых танков. Вскоре вы получите подкрепление, состоящее из пехоты. Огнеметчиков настоятельно рекомендуется выставить на передний рубеж и повернуть лицом к противнику. Так безопасней.

Береговую линию можно исследовать с помощью транспорта. Учтите, что руды на всех не хватит и вскоре могут возникнуть проблемы. Во-первых, урезоньте штатских, которые продолжают баловаться с сигнальной ракетницей. Не надо! В это время танки должны двигаться к залежам минералов к северу. Лучше всего успеть туда ДО того, как подоспевшие mine layers противника смогут разместить мины, иначе вы горько пожалеете! Сделав это, быстро возвращайтесь на базу, чтобы защитить ее от докучливых джипов. Захватите обнаруженную power station противника и постройте barracks и refinery — желательно, неподалеку.

Теперь дело за серийным производством танков. Наштампуйте достаточное количество машин: они должны уничтожить неприятельские харвестеры. Если это не будет сделано, выиграть очень сложно. Для истощения сил противника используйте тактику набегов. Важно вовремя отступать, сберегая силы для следующего удара. На данный замысел придется потратить определенное количество времени. Когда Союзники окончательно зачахнут, истребите базу, предварительно обработав ее укрепления V2-ракетами. Миссия подразумевает, что все вражеские отряды должны быть уничтожены.

**Миссия 9**

Истребив отряды неприятеля внутри своей базы, немедленно займитесь ее починкой. Для ore truck'а найдется работа к югу от вашего лагеря. Первой постройкой должен стать advanced power plant. Затем weapons factory. Слепите пару танков и воспитайте инженера. Вам придется немало попо-



теть, чтобы захватить вражескую базу, которая отстраивается на западе. Туда-то и направляется ваш маленький отряд. Захватив construction yard, уничтожьте прочие строения. Противник попытается застать вас врасплох, высадив войска на узкой полоске песочка около вашей первоначальной базы. В то же самое время вертолеты союзников нападут на Tesla Coil. Теперь вы располагаете вражескими постройками — так поставьте AA Gun около Tesla Coil. Высадку десанта надо решительно пресечь с помощью танков. Чуть позднее APC, наполненная инженерами, попытается захватить вашу новую базу, а группа вертолетов будет продолжать докучать старой.

Присматривайте за обоими лагерями! Чтобы легче было справляться с воздушными налетами, можно построить barracks союзников и наштамповать "ракетоносцев". Располагая тремя зданиями refinery, вы будете иметь достаточный доход для того, чтобы позволить себе еще одну weapons factory и дюжину танков. Забросьте парашютистов (на восточном крае карты) на одну линию с захваченной базой противника. К северу от места высадки окажется мост. Ваши силы должны очистить его от неприятеля. Припарковав около мо-

ста пару mammoth-танков, вы будете уверены, что враг не пройдет. В это время группа ваших тяжелых танков уже должна отправиться на восток. Ориентир — группа елей. Территория вокруг заминирована, поэтому передвигайтесь медленно, стреляя в землю прямо перед танками (дабы обезвредить мины).

Находящийся в эпсилон-окрестности крейсер начнет палить по вашему отряду. Не огорчайтесь — обычно он промахивается и попадает по полю, помогая вашим "саперам". Танкам придется справиться с ударной силой союзников, состоящей из танков и артиллерии. Ваша цель — конвой грузовиков. Прорывайтесь прямо через базу, не обращая внимания на турели. Конвой запаникует и ударится в бегство. То, что нужно! Преследуйте грузовички танками. Заметили, куда направляется враг? Правильно: в гости к mammoth'ам. Плодотворное знакомство с ними порождает конец миссии.

**Миссия 10**

Отразить атаку танков вы, вероятно, догадаетесь сами. Ваша задача — сохранить конвой грузовиков и доставить его по назначению. Конвой будет доверчиво следовать за ближайшим дружественным юнитом, будь то танк или автоматчик. Поэтому стоит оставить один из танков пастись вместе с грузовичками. Располагающаяся неподалеку пехота легко истребляется Яками. Обладателей ракетных установок придется подавить танками. Все остальное попросту не устоит против концентрированного огня тяжелых танков (включая AA-пушки). Удалив последние, вы предоставляете полную свободу действий авиации. Турели будут в мгновение ока разнесены на атомы ракетами МИГов. Последний штришок — детонация горючего в бочках.



После указанных действий советуется внимательно осмотреть местность с помощью самолета-шпиона. Их запас неограничен, поэтому распоряжайтесь ими без оглядки. Если в боях был утерян один из Яков, замените его МИГом. Пропорция "три реактивных, два винтовых истребителя", похоже, оптимальна на данном уровне. Расстреляйте бочки около радара — это уберет с вашего пути еще один AA Gun. Остальное выносится истребителями. Танкам необходимо отправиться на запад и раздавить притаившуюся в засаде rocket infantry. Продолжайте движение в указанном направлении до тех пор, пока не наткнетесь на очередной AA Gun, уютно расположившийся на плато. Уничтожив объект танками, ползите на юг. Не обращайте внимания на turret: ваша цель — еще одна система ПВО.

Как только все окрестные AA Gun'ы будут устранены, к вам высадят несколько инженеров. С их помощью захватите repair bay и construction yard. Сверху и снизу от вас обнаружатся корабли союзников. Аккуратно утопите. В случае повреждения самолетов, вы сможете отремонтировать их на свежезахваченной базе. Двигаемся дальше на запад, по ходу дела истребляя бочки. На пути попадутся танк и группа пехотинцев — это не проблема. Добравшись до стенки в левой стороне карты, пробейте проход. Только теперь можно подтянуть конвой с охраняющим грузовики танком. Задание будет выполнено, как только грузовики въедут за стену.

**Миссия 11**

Высадиться лучше всего немного к северо-западу от начальной позиции. Сразу же беритесь за постройку refinery и weapons factory. Для надежной защиты вам понадобятся тяжелые танки. Часть подлодок необходимо отправить к востоку от базы: время от времени оттуда будет появляться заблудившийся крейсер и тревожить ваши владения. Используя пустой транспорт, вы можете осмотреть бОльшую часть береговой линии на всем уровне, невзирая на огромную огневую мощь береговых батарей и кораблей противника. Главное — не останавливаться.



Когда в вашем распоряжении окажутся 4 танка, отправьте один из них на восток — на разведку земель за мостом. На залежах минералов вы обнаружите mine layer, который требуется уничтожить без промедления. О базе пока можно не беспокоиться: три тяжелых танка легко отобьют любую атаку, которую на данный момент могут позволить себе союзники. Что касается восточного берега и прилегающих к нему мостов, то они находятся в зоне обстрела одного из крейсеров. Это препятствие может быть устранено с помощью эскадрильи МИГов. Возведите 2 subpen'a — один к югу, другой к северу от базы.

В канале на севере находится солидный вражеский флот. Впрочем, его можно уничтожить посредством команды из пяти-шести подлодок. Завершением операции в канале должно быть истребление располагающегося там naval yard'a. Если вам не хватает кредитов, можете подобрать ящик с 2000$ на островке к северо-западу. Его можно взять, высадив на остров десантников. Очищая морские просторы, не забудьте о транспортах, которые упорно пытаются подвозить подкрепления для атак на вашу базу. К земле на севере есть лишь несколько подходов с моря. Один из них вам придется расчистить комбинацией МИГов и вертолетов. Опасайтесь мин: союзники на них не скупятся! Обезопасить участок можно с вертолетов, усердно расстреливая песочек на берегу. Уничтожать AA-пушки надо начинать с западной стороны. МИГи могут вынести установку за один налет — важно лишь вовремя чинить поврежденные самолеты.

После того как отработают истребители, приходит время медленных, но крепких вертолетов. Они с легкостью косят пехоту противника. Важно как можно серьезней "обработать" этот участок с воздуха, прежде чем туда попадут войска. Высадите серию танков. Дабы избежать большого минного поля на западе, используйте проход с востока. Условие выполнения задания — истребить все юниты противника. Если надпись по-прежнему не появляется, значит, вы пропустили закамуфлированные дзоты, которые хитро спрятаны за слочками и камнями.

**Миссия 12**

Важно во что бы то ни стало спасти V2 rocket launcher. Истребляя вражескую технику танками, сосредоточьте огонь V2 на турелях. Расчистив площадку, разбивайте бивуак. Для начала вам понадобятся barracks, weapons factory, repair bay. Оставшихся в живых пехотинцев можно отослать на разведку местности. Если один из них привлечет внимание вражеских вертолетов, приведите его к mammoth-танку. На "лужайке" к югу можно развлечься, истребляя вражеские отряды с помощью V2.

Настало время выпустить несколько тяжелых танков. Следите за вражескими транспортными вертолетами: обычно они высаживают пехоту в северной части вашей базы, одновременно сопровождая проникновение танковыми атаками с другой стороны. V2 поможет вовремя разделаться с приземлившимся вертолетом.

В этот момент возможны проникновения thief'ов на вашу базу. Советуется решительно пресекать подобные выходки ракетами mommoth-танка. Если неподалеку появится mine layer (его обычно доставляют транспортом), немедленно уничтожьте вредителя.

Возьмите на заметку минные поля на юге и западе от ограды минеральных залежей. Первый шаг к победе — истребление всех отрядов противника на "своей" части острова. Иногда группа из пяти танков будет пробовать нападать под прикрытием mobile gap generator'а. Концентрируйте огонь танков, и подобная атака не будет представлять серьезной опасности. Возьмите в свои руки вражеский tech center на юго-западе — таким образом вы получите GPS-изображение всей карты. Затем следует захватить базу Союзников (в этом же секторе). Как обычно, используйте V2 для снятия оборонных сооружений, а затем добивайте танками. Захватите weapons factory и construction yard, но лишь ПОСЛЕ того, как потопите все крейсеры. Hind-вертолеты — наилучший выбор для этого задания. Высадите группу парашютистов, которые удалят AA-пушки. Затем очистите озеро от кораблей неприятеля. Ваш десант, посаженный на транспорты, должен состоять из пяти mammoth и пяти тяжелых танков, трех V2 и двух APC с инженерами. Разгрузите транспорты на южном берегу. Когда плацдарм будет захвачен, следуйте обычной стратегии использования V2. С истреблением дзотов инженеры смогут овладеть тремя оставшимися tech-центрами.

**Миссия 13**

Уничтожьте вражеские танки и разверните construction yard. Далее строятся barracks, refinery, weapons factory и repair bay. Несколько отрядов grenadier-пехоты вполне подойдут для временной охраны базы. Соберите три тяжелых танка и отправьте их на юг. Продолжайте свой поход, истребляя вражескую технику, пока не достигнете края карты. Возвращайтесь обратно и стройте еще один refinery. Соорудив subpen, сделайте столько подлодок, чтобы уничтожить вражеский флот в самом южном заливе. Послав туда транспорт с танками, вы обязаны сравнять с землей radar и многочисленные power plants, включая те, что находятся на горушке. Собрав группу из шести-семи танков, атакуйте вражеский лагерь. Ваша цель — radar dome. Иногда помогает одновременная высадка десанта и атака танками.

Отсюда поворачивайте на север и снимите следующий радар. На базе постройте еще серию танков. Вскоре компьютер соберет всю окрестную руду и станет посылать харвестеры все дальше на север. Разделив группу танков, уничтожьте и грузовики, и weapons factory. Если вы не сможете справиться с этим заданием, то надолго увязнете, скованные обильными потоками вражеской бронетехники. Ударная группа из десяти танков должна быть направлена до упора на север, а затем — на запад. Пересеките мост и ни за что не останавливайтесь! Ваш маршрут лежит через вражеский лагерь, на юг. Миновав очередное минное поле, вы обнаружите еще один радар. Сотрите его в порошок! Хроносфера находится к югу от "гор". Не стоит посылать туда spy plane, потому что противник попытается уничтожить его. С помощью большой группы танков подведите инженеров к артефакту и захватите его. В принципе, это конец миссии. Но иногда за объявлением "Mission complete" следует надпись "Mission Failed". Специально для такого случая был выработан еще один способ прохождения этапа. Вместо того чтобы брать хроносферу, захватите barracks к северо-западу от нее. Построив большую группу "ракетчиков", вынесите окрестные вертолеты, атакующие хроносферу. Надежно охраняя объект, методично истребляйте вражеские юниты. Со смертью последнего появится долгожданная надпись "Mission Accomplished".

**Миссия 14**

Осторожно! Вокруг мины, поэтому передвигайте свои отряды лишь вверх и вниз. Шаг влево, шаг вправо — и у вас серьезные потери. Сначала разберитесь с легкими танками, затем с артиллерией, и лишь после этого уничтожайте средние танки. Время организовать базу. Вы можете легко обнаружить мины с помощью свежепостроенных зданий: вам не позволят поставить домик непосредственно на мине. Mammoth-танки лучше всего сгруппировать — это временная система ПВО. Прочими вражескими юнитами могут заняться тяжелые танки.



Да, и не забывайте о минных полях! Вам предстоит отразить серьезные атаки с юга и запада. Выведите из строя дзоты, охраняющие мост к северу от базы, с помощью V2-установок.

Настало время построить weapons factory и repair bay. Наша цель — коммунизм и орда танков. Увлекшись сборкой боевых машин, не забудьте обнести базу зенитными РУ. Заметьте место, где союзники повадились высаживать десант. Этот берег необходимо заблокировать бронетехникой. Теперь у вас есть минутка для того, чтобы обследовать оставшуюся часть материка. Но не расслабляйтесь: надо построить subpen и произвести солидный подводный флот. Не забудьте и о транспортах. Внимательно обследуйте восточное побережье. Чтобы осмелевшие крейсеры противника не разрушали вашу базу, надо вывести подводные лодки чуть подальше от берега, к месту, где обычно объявляется дредноут. В том случае, если неосторожное судно покажется у самого берега, с ним разберутся V2. Совершив быстрый набег на северные территории с помощью подводных лодок, очистите сектор от морских юнитов, naval yard'а. Важно разрушить и бОльшую часть находящегося неподалеку моста.

Вскоре неприятельские харвестеры начнут посещать вашу территорию. Покончите с ними любым способом: это залог успеха. Наиболее эффективным будет расположить mammoth-танки посередине очередного поля минералов и поджидать добычу. Союзники весьма упорны и будут посылать один за другим шесть или семь грузовиков. Теперь вылазка: крупную группу танков необходимо провести через мост к северу. Сконцентрируйте огонь на дзотах, не забывая при этом давить пехоту. Уберите power plant'ы. Построив подкрепление, поворачивайте к западной части острова, где расположены оставшиеся электростанции. Ни в коем случае не трогайте AA-пушки и construction yard.

И только теперь нападаем на базу. Вражеские вертолеты способны наносить серьезный урон — не обращайте на них внимания. Один из танков будет подсадной уткой. Используйте на него Iron Curtain, и он готов к своей миссии. Его цель — уничтожать пехоту непосредственно на территории базы. Озверевшие крейсеры, вероятно, сами разнесут часть собственной базы. Для того чтобы подавить эту огневую поддержку, сначала удалите эскорт с суши: канал достаточно узок для этого. Как только destroyer'ы пойдут ко дну, присылайте авиаподдержку. Зарядив транспорты 10 тяжелыми танками и пятью V2, направьте их вверх по восточному проливу. Высадив войска, с помощью V2 удалите все power plant'ы к северу от пляжа. Продвигайтесь на запад, убивая всех и вся.

Миссия закончена.

*— Александр Вершинин*

## Ascendancy

**Cheat-коды**

Создайте пустой текстовый файл с именем NOUGAT.IF. Затем в процессе игры нажимайте следующие кнопки:

*На карте планеты*

**I** — завершение текущего проекта



**O** — максимум населения
**R** — захват вражеской колонии
**SHIFT + M** — добавление 1 к максимальному количеству населения
**T** — создание колонии на ненаселенной планете

*На экране с деревом наук*

**E** — завершение текущего проекта
**O** — все науки сразу

*На звездной карте*

**1-7** — переключение между империями
**8** — все планеты и звездные пути
**ALT + E** — воровство технологии
**C** — демонстрация статуса Галактики
**L** — все звездные пути
**S** — все звезды

## Genewars

**Cheat-коды**

Наберите SALMONAXE перед вводом следующих кодов:

**W** — немедленная победа
**C** — доступ ко всем purebreds и hybrids
**L** — вызов монолита



**T** — полупрозрачные постройки
**D** — статус памяти

## Lords of the Realm II

**Взлом save-файла**

Для взлома понадобится hex-редактор и один из .sav-файлов.

**Gold offset** (смещение сегмента по адресу):
14B80 изменить на FF
14B81 — на FF
14B82 — на FF
Итог — 16,7 млн. золота

Следующие изменения содержимого байтов по указанным смещениям на FF даст 65000 единиц каждого ресурса:

**Iron**
14B88, 14B89
**Stone**
14B90, 14B91
**Wood**
14B98, 14B99
**Crossbows**
14BA8, 14BA9
**Maces**
14BAC, 14BAD



**Swords**
14BB0, 14BB1
**Pikes**
14BB4, 14BB5
**Bows**
14BB8, 14BB9
**Armor**
14BBC, 14BBD

## M.A.X.

**Cheat-коды**

**MAXAMMO** — полный боекомплект
**MAXSURVEY** — демонстрация того, где находятся все ресурсы



**MAXSPY** — демонстрация того,



где находятся все враги
**MAXSUPER** — выбранный юнит "апгрейдится" до 30 уровня
**MAXSTORAGE** — полное заполнение грузовых отсеков всех raw material-юнитов

## Wages of War

**Cheat-коды**

Убедитесь, что режим **Caps Lock** включен, и нажмите **Enter**. Чтобы перейти в cheat-режим, наберите **BLOOD**



**MONEY**. Это позволит вводить cheat-коды, а также сделает видимыми перемещения врагов. (Чтобы отключить режим, наберите BLOOD MONEY еще раз, однако все установленные cheat'ы останутся в силе.)

**ADJECTIVES** — бессмертие ваших наемников; все оружие, вся амуниция и специальное оборудование; повышение всех параметров наемников до максимума
**BILL** — все оружие, обмундирование и спецоборудование (выдается выбранному наемнику)
**VERB** — по одному магазину (clip) каждого вида оружия (выдается выбранному наемнику)
**LIBERTY** — все оружие и максимальные параметры (у выбранного наемника)
**ELBOW ROOM** — 999 ходов (action points) (выбранного наемника)
**DEADMAN** — уничтожение всех врагов
**STATS** — увеличение всех параметров выбранного наемника до максимума
**MORTAL** — средний уровень параметров (у выбранного наемника)
**NOUN** — максимальное здоровье (у выбранного наемника)
**FILL MAGAZINE** — все виды оружия в каталоге Abdul'ы
**SMOKE** — 25 дымовых шашек (у выбранного наемника)
**TIMERS** — 10 satchel charges и 10 timers (у выбранного наемника)
**911** — 10 аптечек первой помощи (у выбранного наемника)
**HOUR** — добавление одного часа ко времени игры
**MMIN** — добавление 5 минут ко времени миссии
**SET MINE** — мина под выбранным наемником
**OH DARN** — артобстрел из миномета: 100 залпов распределяются по карте случайным образом
**SEND IN THE CLOWNS** — превращение всех наемников в клоунов (OH BOYS — отмена этого кода)

## War Wind

**Cheat-коды**

Во время игры нажмите **Enter** и введите:

**!THE GREAT PUMPKIN** — победа в кампании



**!OH COME ALL YE FAITHFUL** — быстрое появление наемников в inn'e
**!ON A MISSION FROM GAWD** — быстрые постройки и сбор ресурсов
**!I AM THE BISHOP OF BATTLE** — победа в сценарии
**!PUMP AN ARHN** — максимум власти лидера клана

# Action



Коды



54




**Redneck Rampage** "За идею и неповторимый стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и вкусным."

58




**Scorcher**
"Игрушка увлекает, закончив одну гонку тут же начинаешь следующую. Станьте юлопитающим!"

55



**Test Drive: Off Road**
"Модели машин выглядят чистыми конфетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со зверским (не побоюсь этого слова) протектором."

64



**ZPC**
"Художественный акт, а не игра."

# What the Story? (morning glory!)

*"Лежащий зомби цапнула меня за ногу и грызют мое лодыжку." (один журнал)*

**Здрасьте нафиг – краткие комментарии к последующим 25 полосам – результат гадания на minesweeper'е – попытка переписки с читателями**

### Коротко

Страстно алчу сообщить вам несколько вещей, о которых вам больше никто и никогда не скажет. Только я — и по большому секрету. Во-первых, настоящее название нашего журнала — "Мармелад Хлопушек" (Maze Hamasine), но с такой обложкой нас ни одна бабушка внучку за компьютером не купит. Поэтому на обложке написано другое, но скрытую истину нужно знать. Во-вторых, Quake II называется Trinity, но все остальное — секрет скрытных id'шников. В-третьих, Into the Shadows, который лично мне дороже, чем Unreal и Pray вместе взятые, умер и пробудет в таком состоянии, по всей видимости, долго. Triton, собиравшийся его издавать, поссорился со всеми, и в первую очередь с девелоперами из Scavenger Software, которые выпустили Scorcher (см. ниже в разделе рецензий) и... разорились.

### День отошедший

Отлежавшись после рождественско-новогодних праздников, производители игр не постеснялись выплеснуть на нас с вами поток игрушек, достаточно бурный и мутный, чтобы потом пришлось мыть руки. Игры, чьи названия вы видели на открывающей полосе любимого раздела, — результат определенного неестественного отбора. Если его не производить, то журнал пополнился бы тремя десятками полос бескомпромиссных зуботычин и убогих скриншотов. Добавьте к этому тот факт, что кроме мутного вареза в нашу бедную страну вагонами поступает и коробочный отстой (порой очень странный; и порой очень странно, что дилеры-дистрибьюторы, эти пропагандисты и организаторы собственного загадочного вкуса, делают вид, что обижаются на публикации в свободной прессе)...

Лично я из благополучно отошедшего сделал два вывода: 1. Жанр классических аркад неистребим (две игры, расцелованные в этом номере, — лишь малая толика из выпущенного за последнее время); 2. Поток второсортных или просто кривых 3D-шутеров не поддается отсеву, практически не сортируем и очень утомителен. Не знаю, когда GT надоест паблишить вещи, подобные XS, но точно знаю, что только у них на подходе еще парочка аналогичных штуковин. Прохождению плохих шутеров можно посвятить всю жизнь, и есть сомнения, что у человека, отдавшего себя этому занятию, найдется время на сон. Утешительным поджанром стали лишь псевдосимуляторы: Scorcher — просто прелесть, а туповатый душка HeliCOPS красив.

Особый случай — ZPC. Игра — хороший подарок, который при аккуратном воображении можно дарить многократно, не стесняясь длинной цепочки. Но! Если дизайнерские идеи (а главное — дизайнерские марки) продолжат давить на нас с той же силой, то всех ждут тяжелые времена: игры для новых русских от Guess, третий пол в новой версии Gender Wars и развороты с манекенщиками и сколькостоиттчтонанихнадевано в нашем журнале.

Именно поэтому меня больше интересует

### День грядущий

То есть Game.EXE #3 (уж извините, что задержались — сами небось знаете, ЧТО случилось). Там будут и громкие имена, и отличные игры — действительно первой свежести (в плане идей). С одной стороны — наконец-то Quake Add-On от Hypnotic и shareware-версия Blood; с другой — гвоздь и волшебное открытие — SlamScape. Игра не только популяризирует творчество музыкантов из God Live Underwater, но и всем хороша. Кстати, SlamScape — первый звоночек очередного ужесточения требований к аппаратуре, первая на моей памяти игра, которая нагло потребовала двух мегабайтов видеопамяти. Второй звоночек — Rebel Moon Rising — красивая, но томная стрелялка, требующая MMX. Грустно, барышни... Я же знаю — дальше будет только хуже.

### Из переписки с читателями

Начало цитаты *<From: "Dmitri V. Jarandin" <blackman@yard.saratov.su>*

*Здравствуйте, уважаемый Хэ-Мотолог (далее — ХэМэ). Давно следя за Вашими трудовыми успехами на поприще всеобщей и всепоглощающей критики новых компьютерных игровых продуктов, мы, выражая мнение широких масс Поволжской общественности, не могли не сообщить Вам о заочно поставленном Вам диагнозе — шизоидные отклонения на почве чрезмерного переутомления молодой психики. Действительно, испытывая глубокое уважение к Вам и Вашей кропотливой работе, и очень любя Ваш прекрасный журнал, мы беспокоимся о Вашем, ХэМэ, состоянии здоровья.*

*Начиная каждую из своих статей с БЕСПРИЧИННОГО охаивания авторов лучших игр двадцатого столетия (Time Commando, Hunter Hunted и др.), не говоря уже о самой программной структуре данных игр, Вы ставите под угрозу развитие всего молодого поколения геймеров, которые, читая Ваши "труды" подумают: "А ведь прав Хэ-Мотолог, нет хороших игр в наше время, измельчали производители!". Это, по-вашему, хорошо? Впрочем, Бог Вам судья. Просто странно, когда человек, испытывая патологическое влечение к морально и программно устаревшим игрушкам, берется судить о том, о чем и понятия не имеет. Странно...>* Конец цитаты!

По соображениям экономии места я исключил из письма откровения про эпоху гласности и ее неправомочное использование, пожелания здоровья, дополнительную порцию как бы-психиатрии, и другие, несущественные, но столь же туманные конструкции.

Отвечать всегда приятно. Но сохранить гуманность, борясь с комплейнами, углубляющимися в психиатрию, к которой, к моему глубокому сожалению, автор письма не имеет ни малейшего отношения?!. Но — кому легко?

По большому счету меня смущает отсутствие тезисов в письме г-на Jarandin'а. Во-первых, я охаиваю не авторов шедевров (с ними я, увы, пока не знаком), а лишь их нетленные творения. Во-вторых, хотя я и славословил Twigger (видимо, именно его автор письма относит к "морально и программно устаревшим"), я пел оды и Quake, которого обвинить в подобном нельзя никак. Поначалу засомневавшись в собственных умственных способностях и проникнувшись пафосом г-на из Поволжья, специально пролистал подшивку и вдруг выяснил, что превознес уйму вполне достойных произведений. Наверное, зря...

Моя точка зрения остается неизменной: кроме абсолютных произведений есть хорошо сделанные плохие игры и есть технологически слабые, но очень интересные. Меня больше привлекает второй критерий, поскольку в игры принято играть, а не только любоваться. Технологические же аспекты — штука хитрая, обоюдоострая, но порой достаточно просто перечислить достижения в одном параграфе, чем распускать слюни на протяжении нескольких полос. Тем более, что настоящие прорывы встречаются крайне редко.

Третий тезис г-на: я-де создаю в широких народных массах впечатление, что хороших игр нет. Гипербола. Впрочем, их в самом деле мало. Очень хороших — еще меньше. Одна-две в месяц, по крайней мере, в данных жанровых рамках. И едва ли положение улучшится (с книгами, картинами, пластинками и кино наблюдается аналогичная ситуация). А захваливать недостойных стыдно.

— SY, X.Мотолог, если кто очень настаивает, то **gm2@online.ru** (...читается, но по возможности не отвечается...)

**P.S.** Time Commando — игра скверная (хотя, бесспорно, бывают и хуже). Что до психиатрии, то, например, когда я, лет сорок назад, в школьном сочинении ставил некоей Катерине ("Гроза") диагноз "неврастения", то не поленился взять соответствующий справочник и сличить симптомы. К большому моему сожалению, "Dmitri V. Jarandin" ограничился лишь общими намеками. Напрасно...

# Quake: последствия землетрясения-2



**QUAKE ADD-ON'Ы ПЛОДЯТСЯ** словно поганки после кислотного дождя, однако в общем мутновато-халтурном потоке попадаются совершенно необычные экземпляры. Так, две частные группы программистов-волонтеров, до сих пор не связанные ни с одной из издательских компаний, на свой страх и риск готовят два интереснейших проекта.

## 3D-имп со товарищи

**ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ — DOOM 3D**. Quake-C и другие инструменты Q-разработчика не лучшее применение для устаревшей игры, а вот поди ж ты: 10 вольных программеров и художников пытаются сотворить из DooM 2 нечто честно-трехмерное. Сейчас вовсю разрабатываются модели монстров — разумеется, похожих на думовских исчадий ада (изъятий не предполагается! более того, авторы подумывают о нескольких дополнительных гадах, вплоть до спецбосса); досконально копируются все элементы старой игры, включая "переднюю панель", оружие и инвентарь. Дополнительное оружие? Будет и оно, равно как и свежие возможности игры по сети.

Безусловно, задача номер один — перенос любимых народом уровней (четыре эпизода, в каждом по шесть уровней плюс секретный), но из соображений "ненападения" на авторские права id, разработчики подчеркивают, что они не конвертируют, а создают новые этапы, так сказать, "по мотивам" классических. Сообщается также, что текстуры и палитры в игре будут оптимальной смесью из текстур DooM и Quake.

Смелые авторы, не связанные никакими планами и обязательствами, тем не менее, собираются завершить проект к концу года, дополнив его — вот оно, самолюбие! — собственными оригинальными находками.

Кстати, ребята нуждаются в квалифицированных кадрах, и писать с предложением помощи следует по адресам: argh@ziplink.net и wolfen@webaccess.net.

## Монстры на колесах

**СЛЕДУЮЩАЯ ЛЮБОПЫТНАЯ** затея, чье название говорит само за себя, — **QuakeRally**. Автогонки в коридорах любимой игры, свет от фар, большое



количество оружия. Ураганная стрельба — явление для Quake родное, но вот автомобили вместо монстров — это действительно сенсация! Ралли по знакомым до боли коридорам и вновь отстроенным Q-трассам будут насыщены прыжками через потоки лавы, резкими поворотами с проездом по наклонным плоскостям и другими характерными моментами.

Разработчики обещают, что спецификация на трассы будет открытой и любой желающий сможет создать новые гоночные "магистрали" без всяких проблем. Если проект выгорит (а сейчас он находится в стадии предварительного закрытого альфа-тестирования, доступны



и неинтерактивные демо-версии), то он обещает стать самой необычной автогонкой. И, разумеется, одной из самых трехмерных. В законченной версии игры мы будем вольны выбирать из более чем десятка трасс и нескольких моделей авто. Серьезен подход к сетевой игре — будет доступен даже TeamPlay.

Думается, читателей заинтересует и следующая информация: главный разработчик QR (некто Ridah, в миру Ryan Feltin) живет в Австралии, а большинство дизайнеров (а всего в команде 10 человек) обретаются в США, так что общение между создателями



ведется исключительно через "Интернет".

# ОМОН Два



**ЕСЛИ КТО-ТО УЖЕ И ДУМАТЬ** успел забыть о незабвенной игре Police Quest: SWAT (а также о ее предшественниках), то Sierra вам скоро о ней напомнит: грядет **SWAT 2**, но квестом это называть даже и не пытаются (спасибо, создатель!). В новом спецназ-симуляторе стрелять придется поболе, чем раньше. Пальба и другие элементы традиционных шутеров занимают в разрабатываемой игре одно из центральных мест.

Вас будут тщательно лечить (то есть, конечно, учить), но двадцать пять миссий игры будут отличаться прямо-таки ленинской принципиальностью: все террористы, гангстеры и прочая криминальная дрянь должны быть взяты в плен или уничтожены. При этом можно перелезть и на противоположную сторону баррикад (!), однако после этого едва ли вам позволят пройти спецподготовку. А подготовка, тренировки, суровые будни и тонкие нюансы — конек Sierra. Учтены все технические детали тяжкого спецназовского труда.

Кардинально улучшена графика. Новая технология, основанная на DirectX (как следствие — игра будет

*Материалы рубрики подготовлены **Х.Мотологом** и **Александром ВЕРШИНИНЫМ**.*



работать только под Windows 95), обещает быть очень быстрой и предоставить высокие разрешения, хорошую детализацию, реалистичность etc.

Свежим ветром для игры станут элементы стратегии: предусмотрен режим руководства и планирования, в котором вам предстоит размещать американских ОМОНовцев (Special Weapons & Tactics — такова расшифровка аббревиатуры SWAT), вертолеты, снайперов, отряды кинологов и прочую развлекуху. В общем, сомнительные лавры DeadLine чьей-то голове покоя не дают. Однако сохранится и quest'овая линия — можно провести расследование на основе некоторой секретной информации, по вкусу совмещая аналитическую работу с автоматными очередями. Главное же, что игрок будет иметь возможность подстраивать жанр игры под свои чаянья — разработчики ставят акцент именно на этом ("каждый найдет что-то для себя").

Ну и, разумеется, в игре будет масса пока еще не забытого и не забитого



окончательно Sierra'овского видео (высококачественного, с профессиональными актерами), плюс — куча технических подробностей. Учебник по SWAT (игра). И учебник по игре (руководство)...

# Бойня семидесяхнутых



**INTERSTATE 76**, **МАТЕРЫЙ** гангстерский боевик, стилизованный под расцвет семидесятых годов, чей выпуск один раз уже переносился (мы рассказывали об этом проекте — см. #7-8'96 известного журнала), похоже, наконец-то готов к употреблению широкими геймерскими массами. Во всяком случае, мама игры, компания Activision, трубит со своего Web-сайта о скорейшем и, непременно, победном завершении тяжких трудов.



Напомним вам, что сюжет действа — альтернативная американская история 1976 года. Нефтяной кризис, инициированный ОПЕК (было такое, если кто помнит), временно доводит великую страну до ручки. Веселенькая банда, оснащенная хорошо вооруженными автомобилями, захватывает стратегические склады ГСМ (правительство США думало, что это НЗ, но нашлись несогласные) и устраивает лихую бойню, чтобы доказать всем и вся свое право этими складами пользоваться. Ваша задача — изобразить нехорошим ребятам, что полиция не дремлет.

Предоставляется выбор между 17 миссиями, связанными единым сценарием, или свободной настраиваемой резней (возможности сетевой игры также доступны). В процессе игры возможна перенастройка машины (три уровня переделки двигателя, тормозов, трансмиссии), восемь уровней улучшения пулемета и еще более двадцати пяти видов оружия — начиная с банального масла, выливаемого на трассу, и заканчивая самонаводящимися ракетами и кластерными бомбами. Добавьте сюда сложные радарные системы и средства защиты от радиолокационной разведки, и вы прочувствуете всю запущенность вооружений, которые можно впихнуть в пределы обычной машины.

Графика полностью трехмерная, на основе текстурированных полигонов. Поверхность земли гордо называется "интерактивной": то, что выглядит как дорога, — ею и является, а вот по грязи кататься будет много сложнее. Прогулки по пересечен-



ной местности, берегам рек и прочей экзотике гарантированы.



Стилизация игры "под ретро" подчеркивается специальным саундтреком, вылепленным из песен, популярных в те годы, и звуковых дорожек телепередач. Кроме того, ура-семидесяхнутыми будут также видео между миссиями, диалоги и прочие заставки-отбивки.

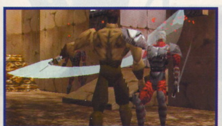
# Месть превыше всего

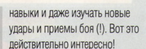



**УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО 3D-ИГРЫ** с видом "от третьего лица" так долго раскручивались. Разумеется, первые попытки были не столь удачными, но игрушки вроде Alone in the Dark, Ecstatica, Creature Shock, Fade to Black сумели-таки завоевать популярность в народе. Последней каплей оказался Tomb Raider, который умудрился "убить" своей графикой и динамикой даже великий Quake. Девушка Лара приобрела столько поклонников среди пользователей PC, что многие игровые компании, не отходя от кассы, стали заявлять о начале работ над проектами-аналогами. На очереди Dark Earth от Mindscape и Ecstatica 2 от Psygnosis. Впрочем, список будет неполон без новой разработки фирмы Reality Bytes



— **Dark Vengeance**. Сотрудники этой компании оказались







несколько шустрее остальных: по утверждениям самих авторов, работа над игрой идет уже 2 года и, как ни странно, близится к завершению.

Компания на время затаилась, опасаясь именно конкуренции. Недавно вновь появившись на страницах журналов, представители Reality Bytes заявили, что их новый графический engine — Rivet — даст 100 очков вперед любому Quake, Prey или Unreal. Взглянув на screenshot'ы из игры, мы склонны этому поверить! Dark Vengeance поддерживает все существующие ныне 3D-акселераторы и, конечно, предоставляет возможность сладкой, вкусной и опасной multiplayer-игры.

Сюжет игрушки прост до неприличия: когда-то давно раса добрых и порядочных гуманоидов (мы — за них) победила в жестокой схватке темных эльфов. Последние были загнаны глубоко под землю. Очевидно, что негодяи все-таки смогли выбраться из своей тюрьмы и теперь горят справедливой жаждой мщения. В этом им помог некий злой дядя, который удачно заслонил всю вашу родную землю от теплого солнышка. Игроку предстоит остановить черных озорников и водворить их на место. Для такого дела надо всего лишь разыскать их источник энергии и потуже затянуть кран. А пока — бесконечные подземелья, темные леса и орды врагов, не желающих пропустить вас к цели.

К счастью, авторы потрудились, чтобы эта история стала не только прологом к действию, но и сопровождала вас всю дорогу. Выход был найден, и зубодробительные драки и размахивание огромным мечом Reality Bytes облагородила легким налетом RPG. Не пугайтесь — вам не придется часами создавать персонаж. В игру была добавлена лишь такая полезная вещь, как выбор из десяти очаровательных героев и комплект классных заклинаний. Выбор порадует самых меланхоличных игроков: к вашим услугам варвар, алхимик, друид, паладин, волшебница, маг, женщина-киллер, лучник, амазонка и даже обладательница духовного сана. Приятен тот факт, что тактика боя и поведение игрока будут в значительной мере отличаться в зависимости от предпочтения героя. Впрочем, как всегда, вариации ограничены выбором между силой и магией или же разными комбинациями обоих умений. Большое количество героев авторы объясняют стремлением разнообразить игру, заставить пользователей проходить ее несколько раз, в каждом варианте обнаруживая нечто новое.



Несмотря на разговоры о видимой простоте игры, авторы вложили огромный труд в разработку персонажей. Набираясь опыта, вы сможете использовать новые виды оружия, улучшать свои профессиональные бойцовые навыки и даже изучать новые удары и приемы боя (!). Вот это действительно интересно!

Dark Vengeance будет состоять из 20 миссий (этапов), имеющих место быть как в подземельях, так и на поверхности. Все монстры, которых вы встретите, будут чудесным образом "привязаны" к сюжету: видеоролики продемонстрируют их во всей красе и пояснят, чем навредил данный экземпляр Родине.

О графике можно говорить долго, но это никого ни в чем не убедит. Игру надо видеть. Если вы радовались, как ребенок, в первый раз изведав Quake'a, DV попросту сведет вас с ума. Разумеется, что честно-трехмерным и полностью объемным будет не только окружающий мир, но и любовно смоделированные монстры. "Никаких битмэпов!" — таков лозунг фирмы-разработчика. Все спецэффекты, заклинания и прочее выполнены строго в 3D. На каждого игрока авторы обещают потратить без малого 500-600 плоскостей. Не обижены и монстры, самые простенькие из которых могут похвастаться 300, а самые сложные 700 плоскостями. Как следствие, все движения героев крайне реалистичны и разнообразны: ведь в бою приходится выполнять столько ударов, прыжков, не говоря уж об ужимках...

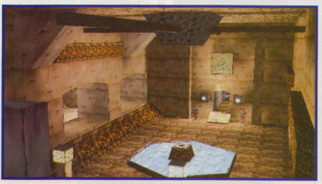
Невероятно большую нагрузку в играх подобного рода несет камера, которая обычно болтается позади фигуры героя. Reality Bytes клянется, что их камера будет самой "умной" из всех, что вам когда-либо попадались. В зависимости от поведения героя, а также действий, которые он выполняет в данный момент времени, камера будет автоматически настраиваться на самый оптимальный вид, свободно перемещаясь в вашей эпсилон-окрестности. Ну а если вам не нравится компьютерное понимание слова "оптимальный", вы вольны настраивать ее (и закреплять в этом положении) вручную.

Чтобы воплотить в жизнь все указанные чудеса, авторы немало потрудились над поддержкой последних hardware-достижений. Dark Vengeance идет как под Direct 3D (Win'95), так и под 3D/Rave (Macintosh), использует преимущества чипсетов 3Dfx Voodoo, Rendition и MMX-технологию. В отличие от тех игрушек, которые снабжаются дополнительными add-on'ами для указанных технологий, Reality Bytes создавала свой продукт изначально в расчете на их применение.

И последнее: авторы абсолютно авторитетно заявляют, что Dark Vengeance уже сейчас способен осчастливить 32 Web-игрока. Предусмотрены cooperative, deathmatch и командные состязания.

Когда выйдет это чудо? Reality Bytes обещает демо-версию игры уже весной этого года. Полный комплект, увы, будет доступен лишь к Рождеству.










# *Пальба и душегубство*

*РОБКАЯ ПОПЫТКА РАСТАМОЖИТЬ В ОТВЕТ НА ПОПЫТКУ РАСКУЛАЧИТЬ... (НАРОДНОЕ)*

**Игра с фанаберическим названием *MDK* (или, говоря по Demolition Man'овски, Murder Death Kill), дошлифовываемая сейчас компанией-разработчиком Shiny Entertainment (подряд на издание, распространение и стрижку купонов взяла благодетельница Interplay), существует пока лишь в виде демо-версии, но обещает себя в самом скором времени. И какую себя! Жанр — бродим и стреляем. Графика — трехмерная. Настроения — боевые. То есть готовые к подвигу. Иначе говоря, если надо, можно и под танк с гранатой. Благо — возможность представится...**

В общем, остались сущие пустяки — разобраться, что же из этого выйдет. Учитывая, что выйдет довольно скоро, — вопрос актуальный. Итак... Персонаж смертельно напоминает героя классической кинокартины "Подвиг разведчика", что греет душу. Игра нисколько не похожа на DooM, что свежо и нетривиально. Но, в то же время, она отнюдь не родственница игровому изделию N 1'96, что конфузит, но вовсе не отваживает. "Этакий добрый Tomb Raider 2", — молвил на днях живой классик отечественной игровой индустрии, отвлекшись от самокопания. Врет. На Tomb Raider игра похожа так же, как я на зулуса, но по духу... по атмосфере что-то общее есть. Истинно. Впрочем, при всем том игра честно выпадает из общего мутного потока, и лицо ее не искажено общим выраженьем. И уже одно это позволяет автору стукнуть себя в грудь и громко крикнуть в ухо сидящего рядом коллеги: слышь, братан, чертовски приятно встретить что-то, что нельзя назвать копией. Это оригинал, братан!..

Во-первых, камера норовит маячить именно за спиной игрока (то есть пальба идет "от третьего лица"), и все ужимки героя в полный рост представлены вашему сконцентрированному вниманию. Персонаж — очевидный гибрид самсеберакеты с площади заслуженного космонавта Гагарина и банального шварц-терминатора: редкий спрайт в целиком трехмерной игре достоин того, чтобы на него обратить внимание. Парень неплохо отрендерен, а параплан, раскрываемый при прыжке, — просто шедевр (в том числе и научно-технической мысли). С акробатикой у него похуже, чем у Лары Крофт, но этот недостаток сполна компенсируется парапланowыми полетами. Запрыгивать и планировать с помощью этого чуда за спиной придется часто. Поэтому любоваться вам (а штуковина очень красива в движении) не налюбоваться.



Игра даже в своем сугубо предварительном виде получает хорошую прессу. Того же пафоса полны и отклики юзеров-любителей. Главный аргумент соловьев — открытые ландшафты, радующие уставший от классических коридоров глаз. Тут есть своя правда, обнаженная натура смотрится симпатично, тем более что в игре какая-то очень мягкая перспектива. Есть что-то загадочное в сочетании вида "из глаз" с коридорами и вида "со спины" с открытыми лесами-полями-долами и просторными пещерами. Психоделика какая-то. Пусть психологи этой проблемой займутся. Мне не до этого.



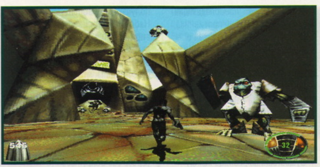
Важно другое (повторяюсь!) — постылого вида из глаз нет (он вам еще не надоел?!); и движение головой по вертикали позволяет лишь осмотреться, но не прицелиться. В обычном режиме стрелять можно только по линии горизонта. Но существует и любопытная альтернатива — можно переключиться в "режим снайпера". В понимании создателей игры, сей режим — это окопаться, вглядеться в оптический прицел, раскрутить его на предмет подходящего увеличения, прицелиться и начать стрельбу. В этом есть свой очень тайный смысл — попадать в удаленные объекты гораздо легче (а игра устроена таким образом, что угодить в определенные, порой очень мелкие мишени с большого расстояния необходимо, дабы, скажем, открыть некую дверь). Сама идея не нова, но в MDK она пополнена рядом славных деталей — при приближении отображается некоторая дополнительная информация и можно регулировать увеличение изображения.

Создатели настаивают на том, что два принципиально разных режима ставят перед игроком нелегкий выбор: стоять на месте (то есть быть легкой целью, учитывая в том числе ограниченность обзора в "снайперской моде") или двигаться, но палить практически наобум. Это утверждение кажется несколько спорным: в игре достаточно ситуаций, когда вы волей-неволей должны поменять один режим на другой. Так или иначе эти опции органично дополняют друг друга, и надо просто притерпеться к их переключению. Желательно — своевременному.

В MDK хватает оружия и вспомогательного оборудования, чтобы удовлетворить вкусы толпы любого размера. Мясорубка на

пленэре сочетается с коридорами, но клаустрофобии в солидных лабиринтах не наблюдается. Это обстоятельство делает игру более спокойной (нервные клетки умирают без особого геройства), а главное (и вновь повторюсь!) — выпадающей из безликой массы будто бы аналогов и просто клонов неизвестно чего.

Графика — удачное сочетание "подлинного" 3D и спрайтов, неизбежных эстетически (взрывы, извилистый главный герой и его парашют). Хороши и трехмерные объекты (монстры — сборище геометрических примитивов, но сборище грамотное, похожее на монстров, а не на примеры из учебника по стереометрии). Спрайты заранее отрендерены, причем без экономии фаз, поэтому смотрятся как пример удачной анимации, а не как позор на седины создателей. В копилке авторов завалялись и несколько красивых эффектов — дымка, туманы, зарево. Хвалю. Тронут. Глаз отдыхает.



Одоление MDK как процесс — штука забавная. Издевательство разработчиков — большие стеклянные стены посреди дороги. За ними скалят зубы довольные монстры, намекая, по всей видимости, на тупость игрока, неспособного догадаться, что же надо делать (не DooM, пробел не помогает, и не в ключах счастье). Стандартные действия таковы: аккуратно отходим от стены, тычемся глазом в оптический прицел, отстреливаем "тех-кто-ухмыляется-на-дальних горизонтах" и ждем подлета на парашюте бонуса; бонус (гранату или что-то еще) употребляем на сокрушение стенки. Возможно, что в поисках крупнокалиберного золотого ключика придется куда-нибудь запрыгнуть-залететь. В любом случае, надо шевелить мозгами и упражняться.

О звуке ничего умного сказать нельзя, а музыка в демо-версии — это не серьезно. Но игру это не портит: она интересна сама по себе. Впрочем, подозреваю, что кому-то она вовсе не понравится, однако новинки, коих здесь предостаточно, отметят и они.

**Х.Мотолог**

**P.S.** Некоторых интересуют завязки, сюжеты, фабулы и прочая далекая от жизни литературщина. Пересказываю. Некий умный профессор нашел способ качать халявную энергию из ничего. В один прекрасный день к нему пришел молодой товарищ по партии халявокачателей и предупредил, что по тем же каналам легко могут проникнуть инопланетные насильники. Завязался разговор, в ходе которого юноша вдруг постиг, что сознание собеседника уже контролируется Чужими... Убегая, парнишка рассовал по карманам изобретения профессора вроде миниатюрных ядерных бомб, средств борьбы с радарами и прочих штучек, более полезных в бою, чем в быту, вскочил в суперскафандр (разумеется, от того же производителя) и рванул спасать планету...

# НеЕловая субмарина

**Демо-версии игр, которые вот-вот выйдут, рождают в пытливом уме множество ассоциаций. *TigerShark* в первую очередь создает четкое впечатление о n-Space, разработчике этой игры. Если ваше кредо — юркий герой-подводник, не боящийся всплыть на поверхность и привыкший к стократному перевесу врагов, то вы согласитесь с этим утверждением.**

В основе аркадных симуляторов традиционно лежит некий фантастический аппарат. TigerShark — маневренная быстроходная машина, способная вести боевые действия как под водой, так и на ее глади. Псевдоисторическая подоплека — конфликт между (дышите глубже!) любимой Российской Федерацией (в широком, конечно, смысле) и жителями Страны Восходящего (Солнца). В середине будущего века японцы изобрели новые источники энергии, и подводные станции кольцом окружили острова. Но недолго музыка играла — ужасное землетрясение в один миг стерло с лица земли пол-Японии. Коварная Россия воспользовалась моментом и перестроила реакторы под оружие *самого стратегического назначения*.

В этот момент на сцену вылез злобный адмирал (естественно, русский, но позвольте мне обойтись без фамилий). Всем стало страшно. Последняя надежда трепещущей планеты — американский пилот, квартирующий на одной из азиатских баз ВМФ США. Иначе говоря, вы, дорогой игрок, должны быстренько оседлать некий странный кораблик и мчаться на дело — спасать всех полчаса: блокируя и уничтожая реакторы, защищаясь от полчищ (надводных и подводных) наглых рашен...



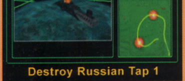


Да, задача миссии не нова — уничтожить подводные сооружения. Вам противостоят подводные лодки, забрасывающие вашу неЕловую субмарину торпедами, и корабли, любящие швыряться безобразными глубинными бомбами. Если их игнорировать — долго не проживешь. Поэтому приходится всплывать на поверхность и производить зачистку водной глади до подлинного состояния. "До подлинного" — это когда наземные ракетные комплексы, крейсеры, быстроходные ракетные катера, платформы, оснащенные противолодочным оружием, и подводные укрепления поднимут вверх лапки и скажут: сдаюсь, сэр.

Количественный перевес на стороне противника, и тихой заводи не найти. Но на вооружении — чудо-подлодка, способная очень красиво вылететь на поверхность и превратиться в быстроходный катер. Маневренность (а на воздухе еще и скорость) на вашей стороне.

Вооружение этого кораблика тоже за гранью фантастики: эффективность огня боевыми лазерами, стреляющими злобными очередями, такова, что огромный крейсер показательно заваливается на бок и идет ко дну за несколько секунд. А в хозяйстве есть еще тяжелые ракеты: с третьего залпа можно уничтожить все, что угодно, хоть авианосец.

Подводное боевое оснащение послабее, но тоже не дает скучать, ковыряясь в носу. Так что, играя в








TigerShark, важно быстро освоить несложное управление и привыкнуть молниеносно (унд бесстрашно) атаковать, уворачиваясь от преобладающих сил противника, не забывая о целях миссии (недаром их перед заданием указывают, а направление на цель демонстрируется на радаре) и ограниченности боезапаса.

Существенная разница между надводной и глубинной скоростями только увеличивает к игре интерес. Проклюнулись на поверхность, атаковали, уничтожили все, нырнули, отстрелялись по подводным целям, пока не пришло подкрепление (вражье, от своих поддержки не дождетесь) — и легли на курс по имени "Продолжение святого дела".

Право же, игрушка получается довольно симпатичной. Наблюдать процесс можно в трех видах: стандартном с кокпита, камера позади лодки (при этом будет отдельно видно и перекрестье прицела, что весьма существенно) и, наконец, камера, преследующая корабль (самый красивый ракурс). Кроме того, нажав определенную клавишу, можно изменить вид таким образом, чтобы на мгновение узреть все вокруг себя (с соответствующим уменьшением). Это особенно приятно в самый разгар боев. Новых впечатлений и знаний — через край.

Игра смотрится. Можно выбрать между разрешением 320x240 и 640x480. Довольно быстрый engine, все объекты трехмерные, очень хороша цветовая гамма: пригожие взрывы, высокохудожественный шквал огня; из отвлеченных изображений — сцена "разъяренная подводная лодка пулей вылетает из воды и красиво приводняется" достойна маленького кусочка "Оскара".

Наиболее приятственна TigerShark, когда держишь в руках джойстик, поддерживающий вращение рукоятки вокруг ее оси. Это соответствует вращению субмарины под водой — боевой прием "уход от торпед" и просто издевательство над врагами.




Сообщается, что к моменту выхода игры она будет поддерживать MMX и акселераторы, основанные на чипсете 3DFX, что должно существенно увеличить скорость. Обещано также, что на CD будут записаны подходящие по стилю звуковые треки и видеобрифинги в духе Wing Commander. Ну а прочие системные требование — это Windows 95/P90/16 Мбайт RAM.

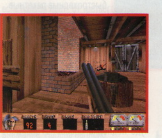
**Х.Мотолог**

# Тихие дни в глуши (к вопросу о Дюке)

*КУРИЦА НЕ ПТИЦА.
КУРИЦА — ЭТО ЕДА ТАКАЯ.*

**Янки-фермеры — народец диковатый и тусклый. Вывод: надо давить. Сказано — сделано. Объектом рассмотрения является тестовая альфа-версия игры *Redneck Rampage,* подвергающая уничтожительному анализу проблему бородавочников, жирных фермеров, их худосочных детин, куриц, огромных комаров и других примет мирной околоарканзасской деревенской жизни...**

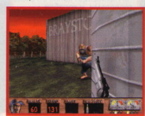
Несмотря на то что нашему вниманию предложена лишь одна треть первого уровня, к тому же не имеющая никакого конца (убить всех и найти потайную светелку с кроваткой — разве это финал для стреляного геймера?), можно сразу же заявить, что малознакомой фирме Xatrix удалось изваять добрейшее развлечение (издателем, кстати, выступает имеющая тонкое обоняние Interplay). Посвящена игрулька, как легко понять из врезки, причудам американского колхозного строя, а построена на основе engine'а неизгладимого Duke Nukem 3D. И хотя я давно и с упоением лечу массы ненавистью к оригинальной игре, педалируя на кривость ейной графики, сага о житье-бытье безыскусного истребителя фермеров настолько же лучше "Дюка", насколько бронза, из которой слеплен монумент Петру Великому, наблюдаемый с Крымского моста, лучше, чем оный памятник. С одной стороны, engine тщательно переработан, удалены добросердечные глюки, присовокуплен нормальный mlook, разрешения — от 640x480 до 1600x1200 (!), и т.п. приятности.



Во-вторых, сюжет RR, который даже самими авторами любовно обзывается "незатейливой историей". Два простых (дубли у нас простые) черноземных паренька повстречали на жизненном пути пришельцев, оккупировавших и поработивших близлежащие деревеньки. Ребята не обратили бы на это никакого внимания (зачем нос в чужие дела совать — лучше тихо-мирно попить пивка), но инопланетники наплевали на всякие приличия — похитили любимую свиноматку-призершу-передовицу... За такое надо отвечать: вот и отправились ребята гонять пришельцев, а заодно с ними и зомби-фермеров, продавшихся и купившихся. Милое дело.

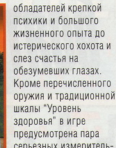












В-третьих, дизайн игры (веселенькая аграрная история, сельмаг, силосные башни; текстура, натянутая на плоскость, создает впечатление кустов чертополоха, обвитых спиралью Бруно — впрочем, есть там и она, родная) настолько хорош, что тонкие места, недоступные дьючьему реализму, замяты и не вызывают ощущения большого и стыдного провала. Ибо если чем дюкова графика и хороша, так это своей скоростью. Это милое свойство сохранилось: Pentium 90 + 16 Мбайт RAM = 800x600 с тенями и полной детализацией.

Собственно, графика — это единственное, что спаивает наш деревенский триллер и DN3D. Потому что по всем остальным параметрам новый гамез обещает задвинуть всех и вся... Кто-то во втором ряду считает, что "Дюк" был прикольным? В сад, молодой человек, все в сад! Променад с шотганом, монтировкой, динамитом и .454Pistol по обрубку единственного уровня доводит даже безнадежных обладателей крепкой психики и большого жизненного опыта до истерического хохота и слез счастья на обезумевших глазах. Кроме перечисленного оружия и традиционной шкалы "Уровень здоровья" в игре предусмотрена пара серьезных измерительных приборчиков и некий инвентарь. Первая из этих шкал называется GUT и выказывает... степень забитости брюха героя харчем (то есть вашего брюха, приятель, поскольку действие совершается "из глаз"). Второй экранный индикатор



самым непосредственным образом связан с такими модными артефактами, как пиво и виски: стрелочка нежно ползет от зеленого к красному по мере "улучшения настроения". При этом легко можно делать ерша (жаль, что леща не выдают!), то есть мешать пиво со скотчем и, соответственно, получать все тридцать три незатейливых житейских удовольствия. Вплоть до самопроизвольного фонтанирования содержимого желудка.

Но оттяг на этом не кончается: если стрелка болтается на желтом фоне, попасть из двустволки в



ухмыляющегося свинопаса много сложнее, на красном — зверски тянет к забору и сложно пройти в дверь, зашкаливает — троится в глазах и шатает вовсю (любопытная деталь: "троится" решено элементарным ухудшением разрешения картинки). Кстати, в инвентории можно и AlcoSeilzer отыскать. Иначе в дверь не проползти.

Но самое милое дело — взрывать комаров динамитными шашками и наблюдать, как здоровенный фермерский джип давит кур. (Неэкологическая подробность: чтобы пристрелить не-птицу, надо вжарить из обоих стволов ружьишка. Но можно и монтировкой. Перья долго парят в воздухе, а оторванные ножки товарища Буша, напротив, шустро валятся на жирный американский чернозем...)

Игра приятственна нестандартной мыслью о жизни. Дизайн обещает быть веселым, залихватским, разудалым, беспредельным, отвязанным, убитым, упитым... Серьезное изучение карты уровня и принципов расположения объектов на нем наводит на думу, что искусство создания уровней для открытых пространств (пароль — "свежий воздух") еще не достигло тех высот, что демонстрируют нам подвальные и прочие замкнуто-пространственные этапы (под высотами я разумею Q и избранное из ДууМа). То, что мы видели в Redneck Rampage, — это какой-никакой, а шаг вперед. Но в



поисках нужного прохода придется таки взрывать и крушить все, что попадет под руку. Предъявленное на суд публики по определению должно быть образцовым, а в данном случае, если отбросить текстуры, не так уж и умно получилось. Минимальное оправдание — "почти честный 3D" (кроме фермеров, разумеется): можно, пробежавшись по крыше, спрыгнуть в печную трубу, оказаться в горящем камине, обжечься, вылезти на первый этаж, подняться по лестнице на второй (лесенки, кстати, слабенькие, на троечку с минусом), погулять там. Для "Дюка" сотоварищи это достижение.

Опять же с перспективой



ничтожная, но неизлечимая дюковость. Это такая болезнь. Самое страшное начинается, когда невинно крутишь, а угловые стены пускаются в какой-то дикий перепляс, словно пытаясь хлопать в ладошки, упорствуя в желании поменять угол. Когда датчик алкоголя — за красной чертой, это еще можно понять, но ведь дело в другом...

Больное место — монстры. Задумка (омерзительные фермеры и слоноподобные комары — так сказать, флора унд фауна) чертовски хороша. Художественная достоверность, особенно в статичных позах, да при хорошем разрешении — зело симпатично. Но в движении... Ох уж мне эти ДЮКовинные монстры — мрут вперед ногами и все в пикселях, как в орденах. Вчерашний день, упадочный стиль, деревянный век. Хотелось бы, чтобы игра не поддерживала всяческие трехмерные устройства, а то от этих спрайтов, повисших в воздухе, людям станет очень дурно и больно.

За идею и неповторимый стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и вкусным. Шансы? Вы сказали: "шансы"? Под 90 прОцентов. Учитывая, что есть "сетка" (до 8 игроков)...

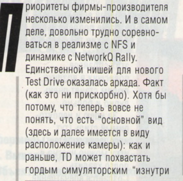
**Х. Мотолог**

**P.S.** Не обошлось и без отрады читеров:
**RDELVIS** — неуязвимость
**RDALL** — все здоровье, items, оружие, защита



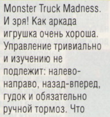
# Танки грязи не боятся

**Россия. Бескрайние поля, заваленные снегом. Россия. Жуткие склизкие дороги, изобилующие лужами, которые затянут взрослого человека не хуже болота. И по этой так и не поднятой целине рассекает мощный джип иностранного производства... Вам когда-нибудь снилось такое? Думаете, невозможно? На самом деле подобное развлечение для настоящих мужчин (и женщин) уже сейчас доступно двум категориям россиян. Первая, разумеется, новые русские. На втором месте неожиданно для самих себя оказались... пользователи персональных компьютеров. Причем вовсе не потому, что они хорошо зарабатывают. Просто давно молчавшая фирма Accolade вдруг решила продолжить свою нашумевшую серию Test Drive. На этот раз соревнования ведутся по бездорожью. И на солидных машинах: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90 и Chevrolet K-1500. Недавно выпущенная демо-версия игры содержит две трассы, предоставляет возможность игры вдвоем на одной машине (split screen) и демонстрирует кучу... отключенных опций, которые будут активированы только в полной версии *Test Drive: Off Road*.**



Приоритеты фирмы-производителя несколько изменились. И в самом деле, довольно трудно соревноваться в реализме с NFS и динамике с NetworkQ Rally. Единственной нишей для нового Test Drive оказалась аркада. Факт (как это ни прискорбно). Хотя бы потому, что теперь вовсе не понять, что есть "основной" вид (здесь и далее имеется в виду расположение камеры): как и раньше, TD может похвастать гордым симуляторским "изнутри машины", однако вариантов читерско-скромного "болтаюсь сзади" по меньшей мере в три раза больше. Из-за этого невнимательный игрок может спутать игру с Monster Truck Madness. И зря! Как аркада игрушка очень хороша. Управление тривиально и изучению не подлежит: налево-направо, назад-вперед, гудок и обязательно ручной тормоз. Что может быть проще? Стартуешь и гоняешься по кольцу с тремя соперниками.





Как бы в укор и назидание незадачливой Microsoft, графика в игре быстра, отлично прорисована и отличается удивительной четкостью. Модели машин выглядят чистыми конфетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со зверским (не побоюсь этого слова) протектором. И ключевое здесь — автомобили ни в коем случае не запачкаются и всегда имеют товарный вид. Наличествует девять положений камеры, в том числе и упомянутое выше "внутри". Впрочем, сидеть в грузовичках совсем не хочется. Слишком уныло. Гораздо веселее наблюдать за ними со стороны. А посмотреть есть на что.

Авторы не стали ограничивать простор трассы узенькой тропкой — к вашим услугам вся местность с ее оврагами, перелесками, заборами и даже железными дорогами. Компьютеру абсолютно все равно, где вы проедете. Главное — появиться на всех контрольных пунктах, а остальное — ваши проблемы. Хотите пробираться партизанскими тропами? Пожалуйста! Ваш грузовичок (более точное определение, нежели джип) способен проделывать абсолютно немыслимые пируэты, которые, как всегда, послушны всем известным законам физики (и баллистики!). Он переворачивается на бок, кувыркается через голову, то есть делает все, что положено приличному автомобилю в подобной ситуации. Через несколько секунд вас "возрождают", но время потеряно, и ваши противники уезжают далеко вперед. Справедливости ради надо заметить, что AI не так уж и глуп — он не ограничивает своих подопечных, которые, при случае, норовят ловко срезать по боковой дорожке. При этом все машинки ревут, рычат и захлебываются настоящими звуками реальных автомобилей. Так, по крайней мере, утверждают сами авторы.

Главный сюрприз, бодрящую музыку от группы Gravity Kills, автор игры компания Elite приберегла для регистрированной версии игры. Так что придется потерпеть и на некоторое время отложить любимое развлечение молодежи всего мира: включить погромче ритмичный мотивчик, прибавить басов — и по кочкам, по кочкам!..

**Александр ВЕРШИНИН**




издательский дом
ДОМАШНИЙ
КОМПЬЮТЕР
&
RANS WORLD
NTERNATIONAL
SPORT CD
классика
мирового
спорта
на CD
ультимедиа
нциклопедия
«Спорт от А до Я»
е, что Вы хотите знать о спорте!
лее 9 часов живого видео на 3-х CD.
роки тенниса
ндре Агасси
екрасное пособие для
лающих научиться этому
десному виду спорта.
00 лучших голов
емпионатов мира
трясающее зрелище для всех истинных
юбителей футбола!
ЖДИТЕ
В МАЕ
ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ
МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ДОМА,
ИЩЕМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИЛЕРОВ
Крупнейший
производитель
Video CD
Тел.: (095) 969-1186; 946-0802
E-mail: iddk@extranet.ru
WWW: http://www.homecomputer.ru

# Юлопитающие

*Задумайтесь, господа читатели, какой нынче пошел игроман? Правильно, игроман пошел капризный, привередливый, всякими Quake'ами избалованный. "Пентюхами-шментюхами" обложился, жирует — такого на мякине не проведешь. Ему что-нибудь особенное подавай. Гонки, говорите? Что, опять автомобили, опять о четырех колесах?.. Ах, как же это приелось... Вон мусорное ведро — туда, пожалуйста... И так далее. Вот и сидят светлы программерски головушки, думу тяжкую думают — какое еще средство передвижения сыскать-сочинить, чтобы, так сказать, эксклюзивно, где бы еще поездить. И, наконец, какой такой мотор (engine по-аглицки) ко всему этому приладить, чтобы блаженно заверещали пентюхастые игроманы и побежали пачками по магазинам за лицензионными сидючками. Какое?! Где?! Какой?! Спросите у полулегендарной Scavenger Software, выпустившей наконец свою первую игрушку — **Scorcher**.*




Вы когда-нибудь что-нибудь слышали о Scavenger Software? Верно, это та самая, что грозилась задавить всех коктейлем из Quake'а и Mortal Kombat'а. Фирменное название коктейля Into the Shadows. Так вот, напиток, кажется, протух, еще не родившись (жаль, пойло выглядело симпатично), а сама Scavenger, похоже (есть такие сведения!), приказала долго жить. Уходя, компания оставила завещание — Scorcher, которое попало в надежные руки акулы GT Interactive. Акула завещание в начале года обнародовала. Ждет нашей реакции. Реагируем.

Итак, гонки. Аркадные. Итак, аркада. Гоночная. На чем изволим перемещаться? — Э-э-э... Как йэто называйт по русску?.. По-английски это еще никак не именуется, а на русский, соответственно, не переводится. Доподлинно известно одно: в 2021 году, в котором и происходит действие игры (если оно, действие, конечно, и.м.б.), мы все станем *юлопитающими*, поскольку будем на таких штуках ездить на работу. Потому что только Гироскопический-Супербайк-в-Сферическом-Силовом-Поле, или, говоря доступней, энергетическая юла с гироскопом, сможет раскатывать по *таким* дорогам. Тяжелая жизнь ждет нас с вами в 2021-м... Руины эстакад с обрывами, карстовыми "поднутрениями" и жуткими трамплинами, плавно переходящими в канализационные туннели и развалины каких-то футуристических сооружений, — все это то ли еще не достроено, то ли уже разрушено. Первое все же верней: следы ремонта провалов, строительные заграждения (хочешь — перепрыгивай, хочешь — разноси в щепки), расставлены в самых неудобных местах. Эффектно.

Ваше гоняло может прыгать, может дополнительно "турбо"-ускоряться. Для этих задач существует два добавочных вида топлива — разбросаны по трассе под видом бонусов. Накалу добавляют цифры в пол-экрана — жесточайший тайм-лимит. Не уложился, все, тачке перекрывается кислород (то бишь подача энергии), и торчишь ты одиноким гвоздем на трассе, мешая друзьям-соперникам добывать призовые. А уложиться, ей-ей, сложно, поскольку норовистое средство передвижения и ездит, и управляется как-то жутко по-своему, упорно не имея аналогов. Скажем, для поворотов в игре задействованы четыре кнопки, а не две, как подсказывает логика и опыт, и все они, что интересно, оказываются нужны! Еще одна клавиша — движемся вперед, следующая — "турбо", и, наконец, — прыжки. Все ("тормоз" формально есть, но нужды в нем не возникает никогда).

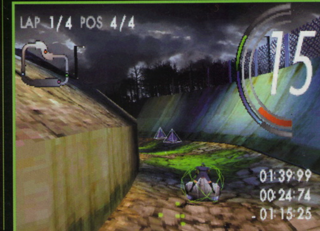
"Да это ж аркада!" — всплакнут симуляторщики во главе с Hornet'ом Ламтюговым и пойдут искать в жизни счастья. Да, скажу я, это аркада! Ну и что? Вы в "Тетрис" никогда не играли? Это настолько аркада, что я, большой сторонник "Вида-Из-Глаз", в Scorcher предпочитаю "Вид-За-Собой", ибо так легче живется, а местами просто иначе нельзя — беда.

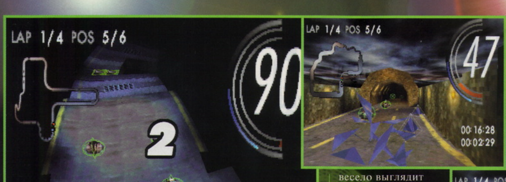
В игре присутствует своя физика, байк (давайте так и будем называть ЭТО) скачет по трассе, соблюдая все падения-отражения, с учетом












инерции и всего такого прочего. Единственно в чем, возможно, есть доля лукавства, так это в том, что байк, даже оторвавшись колесами от земли, не теряет управляемости. Впрочем, есть ли у него колеса?..

Теперь, господа, давайте я наконец распространюсь о главном — о графике. Это надо видеть, по-одесски доложу я вам. Нет, ребята из Scavenger все-таки умницы. Казалось бы, чем можно удивить после Quake и Rage Racer? Удивить нельзя ничем, правильно, но добиться, чтобы игруля смотрелась достойно на фоне гигантов, и при этом по-своему, — это и можно, и нужно, и похвально. Качественные мягкие текстуры, трассировка теней, наложение освещения, а Lens Flare-эффекты... Представьте себе, вы стремительно летите ко входу в туннель, отмеченному по периметру четырьмя прожекторами, и от всех четырех "солнц" на экране мгновенно скрещиваются и расходятся четыре Lens Flare... 65 тысяч цветов все-таки, а не жалкие 256.

И, заметьте, это не 2,9D, как в большинстве игр, посвященных катанию на чем-либо, а самое натуральное 3D! Ведь гонщика может мотать и болтать как угодно, даже вниз головой перевернуть. Геометрия трассы очень сложная, отнюдь не детский Сильверстоун, даже мертвые петли попадаются; а желоб или обрыв какой-нибудь — это вообще легко; к тому же город, более того — руины, везде полно арок, пролетов, мостиков и прочих архитектурных излишеств, и о каждое из них можно больно хлобыстнуться, по многим можно проехать. А как весело выглядит мертвая петля! Сначала дорога жутко проваливается вниз, затем резко вверх, и теперь уже опрокидывается весь горизонт, вместе с желудком, через секунду он падает откуда-то сверху и, опасно качнувшись, встает на свое место. Все в шоке, продолжаем гонку. Местами, не очень часто, правда, встречаются подвижные объекты (не считая, естественно, тех, кто с вами соревнуется). Это может быть подъемный кран, флегматично несущий балку именно там, где вам надо срочно проехать, или менее навязчивый поезд, катящийся по мосту, под которым вы проскакиваете.

Полагаю, всем ясно, что подобное великолепие даром не дается. На 486DX4/100 с 16 "мегами" памяти игрушка работать отказалась как в DOS-, так и в Windows-режиме (разумеется, "Окна-95"). И это несмотря на то что она имеет два разных исполняемых файла. Игра настоятельно просит Pentium 100+, особенно для 640x480. Эстеты могут попробовать джойстик, хотя все на раз управляется с клавиатуры (аркада все-таки); впрочем, не помешал бы и геймпад.

Звук не портит впечатление, но и не больше. Рева мотора футуристическое гоняло не имеет, за исключением тех моментов, когда вы жмете "турбо"; при прыжке слышен некий абстрактный взрыв; противники догоняют и обгоняют в сосредоточенном молчании, зато некоторые конструкции проносятся мимо с кое-каким шумом. Подобные лаконичные звуковые эффекты ни в коей мере не могут заслонять техно-саунд треков, записанных на "компакте" в обычном CD-аудиоформате. Я не поклонник "техно", но для медитации под названием Scorcher этот шумовой фон идеален.

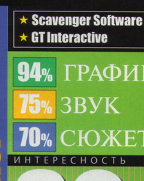
Игрушка увлекает, закончив одну гонку тут же начинаешь следующую. Станьте юлопитающим!

*— Денис Гусаков*









# Что может быть хуже плохой погоды?

*А там и гости не пришли...
Казалось бы, простое совпаденье.
Ан нет.
Во всем судьба здесь дышит явно.
Пригов Дмитрий Александрович*

*Про новую игру **XS**, созданную лондонской SCI (вряд ли в охотку созданную) и распространяемую GT Interactive (вряд ли хорошо и в удовольствие распространяемую) можно сказать одно: еще один кирпич в стене, то есть SkyNET. Казалось бы, одним больше, одним меньше — ан нет. Во всем судьба здесь дышит явно (и дышит по Пригову). А простых совпадений масса — от роботов-"гладиаторов", избиваемых играющим, до убожества графики и серости настроений. В общем, бойтесь названий, включающих в себя что-то вроде "The Ultimate Gladiatorial Combat Simulator". Бегите от них. Не водитесь с ними. Не давайте им повода к...*

Скучно, друзья мои, скучно. И дождливо, как в первом и самом ужасном уровне игрушки. Такое не только ожиданий не оправдывает, но и — даже при удачном стечении обстоятельств — рекламы не окупает. Нет, не спорю, дизайн меню хорош. К тому же игра умеет работать CD-плейером (и полный "компакт" музозвона). Это все положительные моменты. Даже изрядно 3D. Где-то и в чем-то. Но до каких пор, спрашиваю я вас возмущенно, мы будем терпеть лестницы в виде наклонных плоскостей, этаких, уходящих вверх кислых тропинок, неясных своей толщиной и, казалось бы, порой ее совсем не имеющих? За что мучаемся?!







За сюжет, наверное. Он, сюжет, действительно свеж и просто обязан утешить сторонников dethmatch'ей не на живот, а на смерть. В удаленном будущем (простите за пошлость, это не я, это SCI) проводятся совершенно кровавые соревнования. На арену, которая представляет собой заброшенный, но забитый оружием и боеприпасами квартал города (или склад, или заводской цех), выпускают энное количество других таких же (говорят, до 60). Единственное различие между "такими же" (то, что пишет та же SCI, упирающая на разницу в "интеллекте" и вооружении гадов, на деле почти не выявляется) состоит в том, что одним из них являетесь вы сами, а остальные отзываются на грубую кличку "AI'шник". В дополнение к пейзажу существуют и блуждающие (праздно летающие) нестрашные роботы, также отличающиеся некоторой агрессивностью. Задача игрока совершенно очевидна — всех порешить, а самому в живых остаться. Дело почетное и благородное, дальше за это статистика положительная будет, почет и уважение. Очевидный способ применения этих правил — игра по сети, но прощупываемый XS поддерживает только IPX или TCP/IP, но не модем. Так что поклонникам придется обзавестись проводами, карточками и прочим оборудованием,



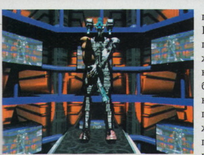
















необходимым для организации боевого игрового пространства.

С точки зрения количества оружия, инвентаря или любых иных ценных новаций — нет ничего нового. Хотя со времен DooM'а прошло несколько веков. По большому счету отсутствие новых идей в XS просто потрясает.

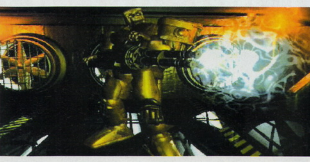
Теоретически, каждый персонаж очень индивидуален — свое оружие, манера боя, тактика, склонность отсиживаться по углам и закоулкам, достаточность умственных способностей для стрельбы по бочкам, и так далее. По сказке, среди гладиаторов есть живые люди, роботы и некие андроиды. Но благодаря специальным костюмам, графике и жирным пикселям внешние различия определяются лишь цветом, да размером. Хотя скорость и поведение тоже быстро становятся заметны.



Как же выглядит процесс и стоит ли вообще говорить об этом? На что ЭТО похоже?

Удавиться самому и удавить создателей XS. На одной клавише мыши — стрельба, на другой — граната, сама серая работает mlook'ом. SkyNET вспомнили? Точно. И, что характерно, и там, и здесь, верхниз мыши перепутаны (как для джойстика), и пока до настроек не долезешь, причину дискомфорта не поймешь. Странная, тупоголовая, утомительная мелочь. Карта с радаром в углу монитора тоже что-то напоминает, утомляя своим вращением. Хотя без нее найти противников было бы тяжеловато. Особенно при "удачном" сочетании с





бэкграундом, когда гнусносерое ложится на противномышиное.

Вообще-то, для игры, принципиально работающей лишь в 320x200, графика могла бы быть и получше. А так она хоть и быстра, но зато какая-то невнятная и по-SkyNET'овски неубедительная. Вроде бы относительно честное 3D, но по причине общей раздрызганности игры и слабости художников толку от этого 3D мало, все смотрится смазанно и неаппетитно.

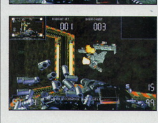
В итоге как бы интересная идея была с успехом загублена дружными усилиями дизайнеров, художников и программистов. В образовавшуюся таким образом игру при очень большом желании играть всетаки можно, но с равным успехом предпочесть чтонибудь еще, благо выбор 3D-шутеров второй свежести огромен.

— *Х.Мотолог*

**Системные требования:** Pentium 75, 8 Мбайт RAM, 21 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0+










**XS**

★ Sales Curve Interactive
★ GT Interactive

| | |
|---|---|
| 50% | ГРАФИКА |
| 60% | ЗВУК |
| 50% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ **50%**

# Спорт как несчастье

*— Они всегда такие. Многие время от времени слышат голоса, и они почти всегда мерзкие...*
*Ивлин Во*




*Физкультуру я не люблю в силу ряда национально-религиозных обычаев, футбол по телевизору не смотрю из принципа, бегаю только за автобусом, а к метающим 8-килограммовые ядра (даже в толпу поклонников "Моего зайки") отношусь настороженно. Между тем, "организатор и вдохновитель всех наших побед", она же продажная пресса, она же печать, не перестает утверждать, что профессиональный спорт — это кровь, пот и слезы (преимущественно от боли), а в хоккей играют настоящие мужчины. Загадочная Activision продвигает такой хоккей (хотя он нам и не нужен), в который даже всамделишные спутники жизни лучшей половины человечества, а не только космические Mech-воины, смогут играть не более четверти часа. Дольше — не выживут. Разве что уткнувшись в монитор. В крайнем случае — по сетке. Или модему. Но только не на площадке, потому что в мире таких арен, слава Ему, пока нет. И не предвидится, поскольку действие происходит в весьма отдаленном будущем.*
*Так вот, умные люди подсказали: спортивный симулятор того, чего нет и где запросто могут убить, считать аркадой\Action'ом. Легко. Уж если есть правила и они выполняются, то это спорт. А то, что в правилах оговариваются возможные жертвы, так это лишь проявление честности и ничто другое. Говорим "аркада" [подразумеваем "спорт"]. Говорим "партия" [и подразумеваем, подразумеваем, подразумеваем...]. В общем,* ***HyperBlade****.*

Спортивный action HyperBlade обладает всеми атрибутами настоящей физкультуры. Это неоспоримый научный факт. Хочешь — в чемпионате участвуй, хочешь — товарищеский матч замути, Activision на своем сайте даже итоги прошедшего сезона поместила. Разве что CNN не освещает. Но, если верить инструкции из ЖЭКа, то при наступлении отдаленного будущего — начнет освещать. Соревнования серьезные, стадионы — специальные. Арена, кстати, напоминает вытянутую до состояния овала пиалу с колодцами по краям. Колодцы и зона, примыкающая к ним этак на метр, почитаются за ворота. От города к городу арены чуть-чуть меняются, конструкция сложная, повторить не просто. Это стоит отметить и, занимаясь смертоубийством во время товарищеских встреч, попытаться привыкнуть к полю соперника, дабы, очутившись на данном льду во время чемпионата, не проколоться: площадки разнятся не столько формой, сколько расположением барьеров и ловушек (развлекуха существует посреди арены и приносит играющим истинное удовольствие).

К слову, с информацией о ристалище и картой расположения на нем объектов особого назначения можно ознакомиться перед игрой. Да и статистика определенная имеется — скажем, количество смертельных случаев. Цифра полезная и приятная. hBlade не хоккей, где пару раз клюшкой со всего маху по зубам врежут, так сразу сердобольный арбитр подбегает — гипс накладывать, компрессы ставить. Тут вам не здесь, все весело: на площадочке в самом посещаемом месте торчат шипы для наматывания внутренностей, а к "клюшке" (штырю-заточке-кастету малопонятной формы, предназначенному для захвата "шайбы") можно приделать устройства для вышибания духа соперничества из противников. Именно поэтому на рабочей области экрана имеются: ма-а-аленький индикатор текущего счета и ба-а-альшой lifebar. Чтобы жизнь было проще беречь. Смолоду.

Сущность же у игры вполне третьяковско-хоккейная: находим на поле странный светящийся сферический (?) раскаленный (?) предмет, исполняющий роль шайбы (не "кушать подано", но тоже актерский хлеб), цепляем его "клюкой", разбегаемся, уворачиваясь от назойливых антагонистов, если очень хочется — пасуем, на подходе к воротцам (как указывалось выше — к колодцу) хитро бросаем — так, чтобы ловило (голкипер) не смог этого дела перехватить. Техника броска подразумевает несколько вариантов: короткий щелчок, дальний бросок в полную силушку и дальний прицельный. Для мастеров, как говорит умная книжка к "компакту", существует единственный, не хоккейный, не стандартный и сугубо технологический прием, не имеющий аналогов в современном action-спорте: блистающую шайбу-лампочку можно скормить специальным устройствам, отвечающим за вбрасывание, которые телепортируют ее случайным образом куда бог на душу пошлет, в результате получаем пас туда, не знаю куда. В игре это считается финтом с хитрецой, и в статистике проходит













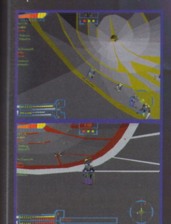

отдельной строкой. В остальном технология известна: догоняем — обходим — сбиваем с ног — подбираем (шайбу) — вперед — ура!..

В команде три игрока; при этом, выбирая коллег, с личностями полевых гладиаторов (теоретически — защитником плюс нападающим, но на практике к воротам прут оба) можно подробнейшим образом познакомиться, а о вратаре — тишина. Игра устроена так, что вохр (сторож) считается тупым, неуправляемым и сверхживучим (здоровье его не измеряется, а по продолжительности жизни он близок к известному литературно-фольклорному персонажу с партийной кличкой Кащей Бессмертнов). Короче, игнорируют скромного труженика в упор.

Состав бригады фиксирован раз и навсегда, и замен не производится.

Игра состоит из четырех раундов — по пять или три минуты (воля ваша — “option” зовется). Никаких третейских судей, только бодрый дядька комментатор, громкость которого регулируется наравне с музыкой. Мораль: попав на лед и получив в, скажем, солнечное сплетение, не кричите “караул”, “больно” или “пожар” — зрители за общим шумом не услышат, а перед коллегами стыдно. Лучше встаньте потверже на ноги, разбегитесь, замахнитесь...

В целом мы вполне разобрались, что HyperBlade — махаловка не хуже ядротолкания: накал страстей и риск для жизни. “Игрой действия” продукт посчитан в основном из-за невозможности реализовать соответствующие условия в жизни (кстати, мне до сих пор не очень ясно, почему те же MechWarrior’ы проходят по симуляционному разделу): лазерные барьеры приличного качества на рынках еще не продаются. Однако по мироощущению и настрою действо все же ближе к спорту, нежели к аркаде. Может, это потому, что забить гол проще, чем умертвить? А, может, голы забивать привыкаешь — начинает нравиться... Все построено на эмоциях (вернемся назад — спорт, чемпионат, трибуны, зрители, всеобщее ликование полчаса).



Едва ли игре грозит жуткий успех, хотя определенные играбельные посылки у нее, бесспорно, есть. Во-первых, простое управление: четыре направления и четыре рабочих клавиши, что идеально сочетается с джойстиками и геймпадами. Это один из существенных моментов, поскольку между геймпадами и спортивными играми давно принято проводить тонкие параллели. И HyperBlade реально заточен под геймпад, хотя и с клавиатурой можно играть. Сама игра и правила легки в освоении, а разнообразие арен и команд способствуют желанию биться еще и еще. Жесткий регламент чемпионата — желание к самосовершенствованию и тяга к первому месту (при четырех уровнях сложности). Плюс возможность игры по сети/модему. Вроде бы все стандартно, зато без упущений.

Отдельный, застарелый и принципиальный вопрос — графика. Привет, приплыли. Во-первых, игра сделана для Windows 95. Во-вторых, все абсолютно трехмерное. Два разрешения: 320x240 и 640x480. Игра не стопорится в рамках современных привычек: P90 + 16 Мбайт оперпамяти. Причем не тормозит именно в высоком разрешении. То есть в низком просто летает. Достигается этот эффект за счет тривиальной вещи: в игре практически нет текстур. Это явление очень плохо сказывается на статичных скриншотах (признаю, смотрятся они диковато и даже отталкивающе), но в движении все очень симпатично. Игроки — жуткие, угловатые создания с устрашающими клешнями, пугающее глаз сборище пирамид — в динамике выглядят лебедями с известного озера. Видимо, Activision серьезно поработала над “захватом движения”.

Очень неплох, а главное — аккуратен общий дизайн игры. Нечто старательное и сугубо положительное. Казалось бы, мишура все это — двери, статистика, настройки, а ведь некоторым и это удается испохабить. Музыка — фоновая и незаметная. Звук соответствует стилю — скрежещущий, агрессивный, стадионный и чем-то — неуловимо-извиняюсь-хоккейный.

hBlade нейтрален к смене настроения, но, видимо, играть в него положено по одному-два матча в день, а ночь просиживать несолидно. Аудитория у игры есть, пусть только поищет.

— Х.Мотолог



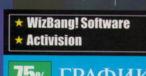




**Системные требования:** Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, Windows 95




HyperBlade




| | |
|---|---|
| 75% | ГРАФИКА |
| 60% | ЗВУК |
| 77% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ **70%**

# Граффити, или Слово из трех букв

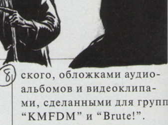


*Этой рецензии не могло быть, потому что ее просто не могло быть никогда! В крайнем случае, можно было ограничиться исключительно скриншотами — штук 30-40 на полосе. Или на двух. И все бы поняли... Но. Все мы в душе, даже ковыряясь в носу в присутствии милых дам, поклоняемся прекрасному. Будь то Мона, Лиза или их тотально осклабленная подружка Джоконда. Как бы мы ни сопротивлялись, прекрасное делает нас. На раз. И мы сдаемся: говорим и делаем милые глупости, гладим по головкам детей, публикуем рецензии на такие игры...*

*А игра меж тем очень, очень странная: с одной стороны, никакая, а с другой — предельно стильная.* ***ZPC: No Flesh Shall Be Spared.*** *Мадэ ин ZOMBIE Virtual Reality Entertainment унд Bungie Software (последняя компания известна своим пресловутым "Марафоном" — маковским и — уже — писюковым). Диковинная. Андерграундная. Конструктивистская. Противоестественная. Но — не жилец. Факт.*

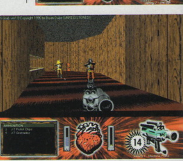
Беда (драма-трагедия-удар судьбы) ZPC (или Zero Population Count), этого уникального дизайнерского чада, прежде всего в том, что это DooM, правда, с mlook'ом. Что, согласитесь, непристойно. Ибо тут — все такое плоское-2,5D-полузабытое. Впрочем, присмотревшись, находишь и радикальные отличия: в DooM'е монстры, откинув копыта, лежали, выставив их вперед, в ZPC же плохие ребята повернуты к играющему головой (если, конечно, есть что поворачивать). Чтобы жизнь рахат-лукумом не казалась? Или просто "так надо"?

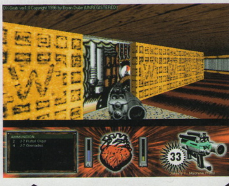
И нет бы *уровни* были *на уровне* (думовских, разумеется)! Ничего подобного. 28 музейных лабиринтов ZPC полетнему безмятежны, размерены и слеплены, несомненно, в соответствии с жалким меньшевистским лозунгом "обойдя все и всех уконтрапупив, воротись к началу и нажми кнопку". Карта намалевана каким-то бестолковым человеком, который, возможно, и способен к рисованию узоров на туркменских коврах, но на лабиринты шутера его сил уже не хватает. Что прискорбно (ничто так не губит Action, как бесцельное и неэффективное плутание в нескладных лабиринтах). При общей примитивности управления тупые уровни уничтожают хорошую игру на корню. Интересную, славную и милейшую игру. ZPC.



Можно сказать, мою любимую игру. Высокостильный дизайнерский шутер. Игру-граффити. Можно сказать, закомиксованную хардкоровую стрелялку. Сильную не engine'ом (опять же Bungie оторвала кусочек от "Марафона"), но конструктивистскими (подсчитано на калькуляторе: в слове 19 букв) текстурами, на него натянутыми. Великую не сюжетом, но заставочными картинками и прочим CoverArt'ом. Игра основана на "ручной", рисованной, анимации. Главным художником был некто Aidan Hughes, известный тяжкой комикс-судьбой, как бы портретами пролетарского классика Маяковского, обложками аудиоальбомов и видеоклипами, сделанными для групп "KMFDM" и "Brute!". Иначе говоря, весьма маоистско-радикальными художествами. Такое нравится. Не многим.





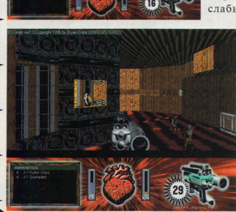


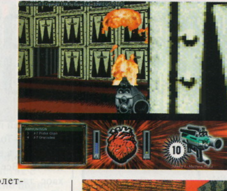


Но если нравится, то до смерти — так, что все, начиная с монстров и заканчивая ненормальными механизмами по стенам коридоров, выдержано в специфической художественной манере, которая (как мне кажется) смотрится на пять. Тем паче, что больше смотреть в игре не на что.

Зато можно слушать: суровую атмосферу провианта (продукта) удачно дополняет музыка — эксклюзив от Paul Barker из Ministry и Roland Barker из Revolting Cocks. Добрые ребята, между прочим. Тоже. Индустриальный саунд (да еще и столь радикального толка) тем и хорош, что одним греет душу, а другим ее пилит, напоминая испорченную зубодробильную машину в городской поликлинике (стоматологический (зубной!) кабинет). И все это, повторюсь, лежит на палитре, от души извоженной мощными мазками разбалансированными желто-красно-черно-оранжевыми мазками. Право же, игра станет прекрасным и оч-чень двусмысленным подарком к любому празднику!

В прочем, есть у ZPC и чисто игровые достоинства (мелкоскоп, пожалуйста! и скальпель!). Из ненормального сюжета о нечистых, оккупировавших Чернозем (бытовщина, но с мистическим уклоном), вытекает такое же чудаковатое оружие. Заменителем кастета или топора выступает chi punch: вытянутая рука играющего выбрасывает энергетические шары — изделия слабые, но врага все же опрокидывающие. Имеется и традиционный набор автоматов-пулеметов-гранатометов. Это оружие лично мне симпатично честным соотношением между временем перезарядки и временем стрельбы. Особенно приятен своим реализмом 35-зарядный пистолет-пулемет, любимое средство персонажа (партийная кличка Arman). Мало того, что обойму менять приходится, так еще и точность у него такая же, какая должна быть у пистолета-пулемета в полусогнутой ноге (какая же это рука, товарищ Церетели?): пули ложатся веером, и промахи отчетливо видны.



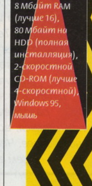




Свежей струей (давненько такого не было) можно назвать халявные жизни, вышибаемые из врагов (взамен обычных патронов). Выводов отсюда два: во-первых, патроны кончаются гораздо быстрее (они по уровню экономно разложены, без излишеств); во-вторых, наблюдается бонус (немалый) — среди монстров попадаются ползающие гады (по сюжету — человеко-собаки), кровь которых, вопреки складывающейся традиции, вполне ядовита. Коричневого такого цвета, и со всеми вытекающими из ядовитости последствиями.

Собственно говоря, на этом интерес к игре постепенно сокращается. Можно сказать, падает до абсолютного нуля. Потому что DOOM — это ДууМ, и надоел давно. Уровни были интересней, и без mlook'а с высоким разрешением хорошо обходились. Умели. Но все равно — за анимированные вставки между этапами лично я готов терпеть даже сами уровни. Черт с ней, с играбельностью, когда есть такой дизайн. Художественный акт, а не игра. (Забавно, но разница между 320x200 и 640x480 на скорости машины не сказывается. Поэтому — смелее в высоком! Учитывая, что игра способна на 64K цветов...)

— Х.Мотолог



**Системные требования:** 486DX2/66 (лучше Pentium 90+), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 80 Мбайт на HDD (полная инсталляция), 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), Windows 95, мышь

★ Zombie/ Bungie
★ GT Interactive

**ZPC**

**ГРАФИКА** Посредственная
**ДИЗАЙН** Настоящий и достойный
**ЗВУК** Звучит
**СЮЖЕТ** Естественно, никакой
**ИНТЕРЕСНОСТЬ** На любителя-эстета

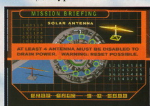
# Небо в вертолетах



*Компания 7th Level, выпуская свою последнюю игру **HeliCOPS** (творение Paragon Visual Systems и Technology EDUtainment Network Laboratory), не постеснялась назвать ее симулятором. Но стоило нам кинуть взгляд в корень (коротенько так) — и опус занял свое нестыдное законное место в разряде аркадных боевиков. Место, повторимся, вовсе непоследнее — проще, но веселее. Чего уж здесь стесняться — во всем есть длань, на все есть воля.*

Вовсе неяп-понская игра получилась яп-понской донельзя. Впрочем, это старая болезнь — как-никак Страна солнца восходящего. Так пусть себе восходит. Тем паче, что иероглифы на текстурах неспроста — действие происходит именно в стране этого самого светила. Так уж сюжетец сложился.

В будущем (мне тоже надоело, но кому легко?) Токио был напрочь разру-шен страшным землетрясе-нием (дежурная маза




создателей игр'97). Отстро-или Нью-Токио (не в Васюках, а в остатках Яп-понии). Все бы ладно, но хаос, тяжелая текущая обстановка и всеобщее распутство привели к разгулу преступности. Эпизод сам по себе удруча-ющий (яп-понские нацио-нальные традиции не забудьте, якудзу, например), и гульба в данном конкрет-ном случае вышла совсем не детской. Так, игра создает стойкое впечатление, что в Нью-Токио бандюки преобладали тотально — их преимущество в живой силе и технике задвинуло полицию до состояния "дальше некуда".

Брифинги игры сражают наповал фактами и ци-фирью, которым "позавиду-ют" даже нынешние российские ТВ-новости: торговцы наркотиками озверели — сотни трупов детишек ежегодно, тонны всевозможных тематик, ходы и пушеры на всех перекрестках; "потайные" заводы на стадионах охраняются танками и зенитно-ракетными комплексами; другие мафиози приспособили под свои мелкие проделки гору Фудзи, а для лучших коммуникаций приватизи-ровали железную дорогу; есть еще третьи и четвер-тые, которые...

Жалкая полиция прячется, что твои тараканы. Армии не осталось. Завалялся лишь какой-то спецназ на вертолетах — пять ребятишек и пять вертолетов. Плюс имеется кое-какая научно-техническая заначка: чудеса завтрашней НТР забросят вас в гущу событий и на десять секунд (после телепорта-ции) сделают невидимым. Но уж потом никто не поможет, лишь случайные прохо-жие будут удив-ляться стрельбе и взрывам. Если не подвернутся под горячую руку.



Начинается игра. Выбрали себе мальчика или девочку "на полетать", подходящего бандита — "на пострелять", вертолет по вкусу, вняли брифингу — и давай претворять в жизнь лозунг "Где HeliCOP — там поря-док". В городе нет локаль-ных конфликтов — мирные жители под руку не попада-ются, и уничтожать можно и нужно все, что взрывает-ся.

И понеслась по экрану аркада самого что ни на есть автоматно-приставочного духа. Если при выборе вертолета минимальная "симуляционная" надежда еще оставалась, то после старта все иллюзии умерли, как и не жили. Мотологи в МАИ не бывали, но точно знают, что вертолеты ТАК не летают. Ну ладно, динамику утюга в невесомости можно стерпеть, и летательные аппараты, спокойно и практически безущербно врезающиеся в дома и неспособные разбиться, — самое аркадное ОНО. Но что удивительно — если обыч-ные аркадные летала позволяют выделы-вать в воздухе такие трюки, что асам во сне не приснятся, то яп-понский городовой геликоп-тер летает, как подводная лодка "Топор", и не способен сотворить даже пошлой бочки. При усиленном





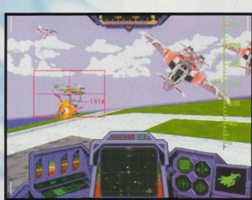

шевелении рукоятки джойстика можно посмот-реть на землю под собой, но аппарат за секунды волшеб-ным образом перейдет в строго горизонтальное положение. С чего это программеры ручки у летальщиков по самые коленки поотламывали — я не понимаю, ибо веселье от полета заметно уменьшается.

Вернемся к аркадности. Если перед окном небо-скреба на тридцать седьмом этаже болтается в воздухе ничем не закрепленная шестиствольная авиапушка, то это что значит? Это значит лишь то, что, пролетая мимо, можно ее



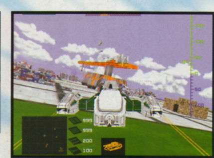












**Системные требования:** Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, звуковая карта

подобрать и это будет real-time upgrade. Только и всего. И странные конструкции, в неподобающих местах зависающие в небесах, не летающие тарелки, а просто патроны (или броня, или ракеты). Подобрал — и рад. Фонарики, если помните, полчаса крутить принято.

Такие вот у нас теперь диагнозы. Но первостепенное аркадное занятие все же не собирать, а палить и засандаливать. Наслаждайтесь! Несмотря на теоретические отличия между самым маленьким и самым большим вертолетом, подвеска у них позволяет прикрутить стреляло с бесконечным количеством патронов и четыре устройства с ограниченным боезапасом: от крутой пушки до могучих ракет. Различия между вертолетами ограничат лишь начальный боекомплект. Возможно, я ошибаюсь, но только потому, что ленивые авторы нарисовали один кокпит на пять моделей.

Весело другое. Забота создателей игры о тех, кто любит лупить по клавишам, безгранична — все оружие самонаводящееся. Надо только приметить цель и нажать на гашетку. Если используется пушка, а не ракеты, то цель надо держать в зоне видимости. Если палить ракетами, то в дело вступает алгоритм "выстрелил—забыл—помянул грешную душу". Все цели выносятся на раз, проблема лишь в том, что их много.

В общем, есть лишь один важный нюанс. Брифинги — рулез. Их смотреть и слушать надо. Цель миссии — вовсе не "уничтожить всех", а истребить или захватить конкретный объект и смотаться (что происходит помимо вашей воли, стоит лишь достигнуть поставленной цели). Искомые объекты хитро запрятаны, ни на каких радарах не обозначаются и никаких указующих перстов в небе не начертано, так что надо понимать, что ищем. Узнать это можно только из предуровневых нравоучений. Придется быть бдительным. Тем паче, что брифинги весьма красивы.

Но если следовать требованиям предыдущего параграфа, то игра становится легкой и беззаботной. И черт с ним, с компасом. Мы летаем, мы стреляем, душа радуется. Все управление отлично ложится на джойстик с rudder'ом — можно полностью расслабиться (с клавиатуры играть тяжеловато).



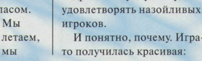


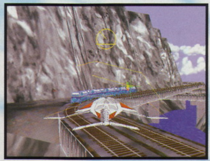
После того как создатели удалили из игры все неаркадное, они решили заняться ее дизайном и сделать нам красиво. Учитывая, что стрельба самонаводящимся оружием — дело скучное, потребовались пейзажи. Поскольку боевые вертолеты наших спецназовцев летают очень низко и имеют привычку зависать в метре от земли, накладывать на поверхность планеты текстуры, так украшающие настоящие авиасимуляторы, было совершенно бессмысленно. Было найдено применение всему остальному. Прежде всего, с самого начала создатели отказались от низких разрешений (отжили-с). Игра работает в единственном разрешении — 640x480. Для ускорения можно попробовать уменьшить детализацию и убрать некоторые спецэффекты, но требования к компьютеру все равно будут достаточно жесткими. В конфигурации, называемой минимальной, количество кадров в секунду не будет удовлетворять назойливых игроков.

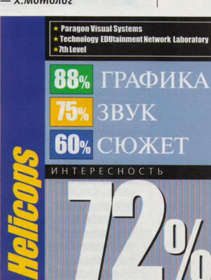
И понятно, почему. Игра получилась красивая: хорошо детализированные вертолеты противника; все боевые установки также являются полностью трехмерными, и их совсем не страшно рассматривать с близкого расстояния: поле боя обычно переполнено множеством объектов, разумеется, трехмерных. Учитывая, что ряд миссий происходит в закрытых помещениях, прикинув количество одновременно обсчитываемых объектов, графику можно даже назвать быстрой. А горные миссии сделаны просто прекрасно.

В итоге HeliCOPS дозволяется обозвать простой ("тупой"), но красивой аркадой, от которой не стоит ждать каких бы то ни было симуляционных подвигов и с которой надо просто смириться.

**— Х.Мотолог**

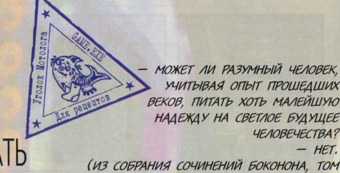






# Ядовитый и сумасшедший

## КЛАССИКА ЖАНРА ПРОДОЛЖАЕТ СТРЕЛЯТЬ И ПОДПРЫГИВАТЬ




*— МОЖЕТ ЛИ РАЗУМНЫЙ ЧЕЛОВЕК, УЧИТЫВАЯ ОПЫТ ПРОШЕДШИХ ВЕКОВ, ПИТАТЬ ХОТЬ МАЛЕЙШУЮ НАДЕЖДУ НА СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА?*
*— НЕТ.*
*(ИЗ СОБРАНИЯ СОЧИНЕНИЙ БОКОНОНА, ТОМ XXIV)*

*Нет ничего приятней среди залежей поганых 3D-шутеров обнаружить две славные простенькие аркады, ограничиться шестью клавишами управления, носиться, веселиться, а потом стравить две игрушки в одной статейке. Позвольте представить: **Toxic Bunny** и **Crazy Drake**!*

### Раз!

Чистый, как слеза комсомолки, жанр: аркада, неиспорченная стратегией, симуляцией, квестовостью, головоломкостью или грубым насилием. Не будем вопить о ностальгии, просто напомним, что обе части "Червяка Джима", пришедшие на PC с Nintendo, были если не абсолютными хитами, то далеко не последними играми ушедшего года, а аудитория у развлечений подобного жанра куда шире и глубже, чем у Quake или Broken Sword.

Игрушка, которой выпала честь быть названной первой, — Crazy Drake от компаний One Reality и Neurotech Software. Хоть и поставляется на CD, никаких излишеств не содержит. Все управление ограничивается шестью клавишами — идеальное сочетание, близкое к минимальному. Цифра шесть, бесспорно, слишком далека от рекорда, установленного незабвенной Pizza Worm до стадии превращения крыльев в руки, что ожидаемо) напоминает кольчатого червя — зоологическая загадка. Но если припомнить, что червяки всех сортов — неисчерпаемые и святые источники аркадного знания, то сия незадача становится скорее мотологической проблемой, нежели естественнонаучной. Хорошо, что не философской.

### Два!

Второй персонаж, которого я обязан представить вашему вниманию, также имеет вполне

слово "аркабельность" (arcadability). Очевидно, что аркабельность во многом определяется соотношением между видимыми размерами персонажа и видимой частью зоны боевых действий. Конечно, это соотношение определяет не качество, но настрой. Для Crazy Drake этот параметр составляет примерно два с половиной на шесть. Иначе говоря, действующая мордашка занимает существенную часть экрана и бежать приходится почти вслепую. Устройство игры таково, что постоянно приходится куда-нибудь запрыгивать, цепляться за канаты (промахи смертельны), а благодаря указанным пропорциям это "куда-то" (как, впрочем, и канаты) не видно. Что, собственно, и делает игру насыщенной и оригинальной. Забавно, что есть множество мест, куда можно свалиться, вместо того чтобы пытаться заскочить и схватиться, но этих хитрых точек не видно (в них надо сверзиться боком) — таким макаром образуются секреты (очевидно, приятные). Игра большая, и подробному описанию секретов можно посвятить десяток полос, набранных пятым кеглем. "Вот и слава!" —

оптовей и бескровней. Играющий в Quake — убийца, играющий в EWJ — политик. Ребята растут патриотами.

Так доверимся мнениям специалистов и лишь сравним: как? Выбор оружия в первой игре куда демократичней и свободней, чем во второй, поскольку существует бесконечное число способов делить на ноль и выбирать из одного. Патроны, разумеется, бесконечны. Второй параметр — способность к этой самой стрельбе. В аркадном



(две клавиши!), но все равно свидетельствует, а значит — доступна для рефлекторного обучения. Шесть — вполне по силам спинному мозгу, и нет причин рассусоливать о сложности процесса, если, конечно, вами уже постигнут основной сермяжный смысл всех аркад от сотворения мира — когда и куда прыгать.

Игра, разумеется, младенческая, но лишь в самом лучшем смысле этого великого слова. Чистая и неперфорированная! Один только сюжет чего стоит! Из соображений сеяния разумного, доброго унд вечного я просто обязан кое-что процитировать: счастливое королевство — умирает старый король — его место занимает молодой принц Drake (то есть игрок) — негодяи (вампиры, зомби etc)



похищают главную реликвию счастливого королевства (большое золотое яйцо) — персонаж должен исходить все королевство в поисках реликвии и, в итоге, учинить вендетту...

## Вперед!

Главный герой — не то гусь, не то утка, а издали напоминает любимца публики, обладателя самого-самого суперкостюма, гордого и свободного, очень земляного червя (EWJ). Почему водоплавающая птица (в нашем случае мутировавшая аркадную национальность — достаточно вспомнить классическую игру JazzJackRabbit или традиционный политический вопрос "Кто подставил кролика Роджера?". Не вдаваясь в филологию и затоптав различия между терминами Hare, Rabbit и Bunny, мы сразу поймем, что Toxic Bunny (название игры) — это оно. Изваянный Celestial Publishing и Vision Software ну-заяц-кролик-погоди — самый распространенный аркадно-мультипликационный персонаж (связь между мультипликацией и аркадами, я думаю, разжевывать не требуется, но стоит напомнить, что именно зайцы&братцы-кролики являются связующими звеньями между этими двумя архиважными жанрами народно-визуального искусства, и важны для прикладной мотологии так же, как кроманьонец для антропологии; впрочем, кроманьонцы, равно как и неандертальцы ныне в дефиците, а зайцы&кролики вполне доступны для исследователя, о чем, собственно, и речь). То есть в игре все на месте, в канве, ключе и очень стильно.

Однако эта (*вторая*) аркада на порядок сложнее (в нашей терминологии — запущенней), чем CDrake. Бонусов в ней на порядок больше, а среди них попадаются бутылочки (цветные) с разновсяческими ядами (потому Bunny и Toxic), смешивая которые (и выпивая), можно добиваться весьма интересных результатов. Кроме того, в игрушечке есть и явный инвентарь, который можно таскать и применять, — начиная с пистолета, после нахождения которого жизнь становится много проще, и кончая древними якорями и другими загадочными предметами (но применение найдется всему).

## Пункт первый

В этом жанре корявый термин "играбельность" (калька с playability) уместно заменить на красивое, исконно русское говорил по этому поводу Ш.Болтай.

Напротив, Toxic Bunny — мелкий персонаж на большом поле. Абсолютно иные пропорции определяют принципиально другую аркабельность. Когда отлично видно, чем рискуешь и куда прыгать, — играется по-другому. Поэтому риск промахнуться и умереть молодым авторами игры сведен на товарища Нет (это такая собака у Sun). Оттого летучие мыши, гусеницы и улитки кажутся зайцу нежнее и милее, нежели те же летучие мыши, зомби и прочие некрофилы, преследующие нашего гусечервяка.

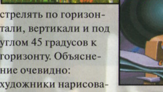
Отсюда мораль: секреты TBunny — те самые смеси ядов, о которых говорилось выше. См. страницу для читеров.

## Оружие и крепость орешка

Есть такие комиссии, которые определяют возрастной ценз для компьютерных игр. Я не стану обсуждать их участников, важно другое — люди получают деньги за знание, что убийства в аркаде (сотни прихлопнутых в час) гораздо меньше травмируют психику, чем убийства в DooM'ах (десятки в час). Поскольку

состоянии не до mlook'ов или прицельных крестиков. Животное умеет





стрелять по горизонтали, вертикали и под углом 45 градусов к горизонту. Объяснение очевидно: художники нарисовали столько стадий прыжков, чесания затылка от безделья, боязни (приседания вниз, закрывая голову руками и излучая страх) и ковыряния в носу (то же самое ничегонеделание), что для стрельбы под разными углами спрайтов не хватило. Ну и ладно. В аркаде зверь бежит на пулю, а не наоборот, и на Hunter Hunted пальцем, пожалуйста, не указывайте.

ToxicB стрельбой побогаче. После старательных подборов можно накопить достойную гамму оружия и начать использовать клавишу, предназначенную для смены текущего средства. Добавьте к этому упомянутый якорь (когда его поднимаешь, добрая игра спрашивает: "Для чего ты будешь таскать с собой тяжеленную ржавую железку?", а при попытке его использовать просит подождать, пока не образуется кто-нибудь, кому можно его случайно уронить на голову, аки панадол) и другой целебный инвентарь — и радуйтесь выбору оружия. Но тут уж ни вверх, ни под углом пострелять не дадут. Прыгаешь — стреляй куда хочешь, но на

бегу — только вперед. Впрочем, сочетая правильный выбор оружия и акробатику, можно устраивать настоящий Would Massacre Tour — то есть именно то, что радует душу, но не стесняет (из-за аркадности) ассоциацию по защите родителей от детей.

## Маша! О главном!

Сделайте нам красиво! Покажите engine лицом!

Я видел графику без аркады, но аркада без графики, как улыбка без кота, — возвышенная экзотика вплоть до эзотерики. CDrake использует любимое народом (забытое богом) разрешение 320 на 200. И хорошо использует. Сочная анимация, яркие краски, веселье и всеобщее ликование, тысячи цветов. Пререндеренные бэкграунды (это ничего, что я не по-русски?) создают вполне трехмерные ощущения, модель освещения настолько хороша, что ее не очень замечаешь, но отлично чувствуешь. Хотя наибольший вклад в графику внесли не программисты, а аниматоры — игра воспринимается как длиннющий, но ненавязчивый мультик.



Революционный заяц — 640x480, но, если его очень попросить, будет и меньше. Кроме того, можно отключить динамическое освещение и спецэффекты. Делать этого не стоит. Будет просто аркада, вместо очень красивой аркады. Поскольку динамическое освещение реализовано на ура. Достаточно мелкие объекты благодаря прелестям графики не нервируют даже после огромных персонажей Drake'а. Впрочем, допускаю, что это ощущение семнадцатидюймового монитора, и на мелкой диагонали летучих мышей уже придется высматривать. Графика ToxicB радикально отличается от графики первой игры, но каждому свое — сочетания очень удачны, что там, что тут.

## Подробности

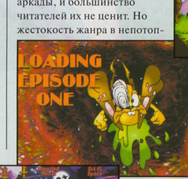
Crazy Drake — игра без подробностей. В ней есть раскачивающиеся канаты, транспортеры, пружины, лифты и десятки веселых приколов и издевательств над играющим, разве что не приходится бегать в классической позе "нога в ведре". Но вот подробностей нет. Игра захватывающая, как мясорубка с бесконечной спиралью: один раз попадешь, а потом веселишься до наступления внешних обстоятельств. Торжество минимализма и полнейшая расслабуха. Жизнь без излишеств.

Toxic Bunny после этого кажется очень сложным (хотя все сложности есть продукт сатирической железЫ ее создателей). В оном гамезе есть даже система подсказок (отключаемая): поймав знак вопроса, получаешь совет, от ценного (например, рецепта смеси) до бесполезного (через полчаса игры мне сообщили, что моя любимая клавиша "ESC" — выход в меню; наверное, хотели удивить). Так игра насильно заставляет игрока выучить управление. В отличие от Drake, в котором сразу на выбор предлагается шесть различных эпизодов, состоящих из множества уровней, Toxic — огромная карта с богатейшим выбором возможных ходов. В путешествиях по стрелочке одна за одной проходятся стадии, каждая из которых требует достижения строго определенной цели, убийства АБосса (sic!) и отбора у него ценного бонуса. Ностальгирующие по DooM'у могут нажать "TAB" и рассмотреть текущее состояние карты.

## Звук, музыка и светлое будущее

Аркадные игры без звука ирреальны. Описываемые игры — реальны. Следовательно, титры такие: музыка аркадная, слова аркадные, звуковые эффекты — тоже аркадные. В тему, в настроение, в соответствие. Не вызывают напряжения, не вспоминаются после игры и точно попадают в мозжечок. Не это ли главное?

Две отличные игры вечного жанра были мною на этих полосах приласканы. Это не единственные аркады — но имеет место жанр, о посредственных играх которого писать бессмысленно, а о хороших — приятно. Игры для пионеров, но пионеров сгоняют с компьютера и садятся играть следующие поколения, причем процесс повторяется непрерывно, пока не доходит до пенсионеров (кто на дедушку руку поднимет?). Я сам не люблю аркады, и большинство читателей их не ценит. Но жестокость жанра в непотоп-









ляемости его шедевров. Истребить эти две игры нельзя. Чтобы человек ни хотел делать — читать, работать, учиться, — осатаневший заяц и реактивный гусь продемонстрируют всю наивность его намерений, втянув в свои сети и показав всю бесполезность прошлого, настоящего...

— Х.Мотолог

**Системные требования:**
*Crazy Drake*
486 (лучше DX4),
8 Мбайт RAM (лучше 12),
6 Мбайт на HDD, SVGA, звуковая карта, MS-DOS

*Toxic Bunny*
486DX2/66,
8 Мбайт RAM,
звуковая карта, SVGA, Windows 95

Вклад обозреваемых игр в дело построения нашей цивилизации неоценим, их достоинства не вызывают сомнений, за бессмысленностью стопроцентных рейтингов они не оцениваются и не противопоставляются...

## Blood (Shareware)

### Cheat-коды

Введите во время игры:
**idaho** — все оружие и патроны
**montana** — все оружие, патроны и все вещи
**griswold** — полная броня



**edmark** — самоубийство
**satchel** — все вещи
**onering** — невидимость
**mario** — пропустить уровень
**kevorkian** — самоубийство
**mcgee** — уничтожение героя в огне
**krueger** — устойчивость к огню
**cousteau** — 200 единиц здоровья
**voorhees** — неуязвимость
**Lara Croft** — все оружие и боеприпасы (повторный набор кода отменяет его действие
**sterno** — временное затемнение
**Fork Broussard** — отключает оружие, вещи и боеприпасы
**Eva Galli** — проход сквозь стены
**rate** — появление в верхнем правом углу экрана счетчика количества кадров в секунду
**goonies** — полная карта
**spielberg** — пропуск уровня

## Toxic Bunny

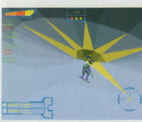
### Рецепты смесей




**2 Blue, 1 Yellow, 3 Purple** — вся карта
**1 Red, 2 Blue, 1 Black, 2 Orange, 1 Purple** — единица здоровья
**1 Red, 3 Blue, 2 Black, 3 Orange, 1 Purple** — все здоровье
**2 Red, 3 Green, 1 Blue, 2 Yellow, 3 Black, 2 Orange, 1 Purple** — дополнительная жизнь
**1 Red, 1 Green, 1 Yellow, 1 Black** — суперпрыжок (действует недолго)
**1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black, 3 Orange** — свечение (действует недолго)
**2 Black, 3 Purple** — ускорение (действует недолго)
**1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black** — Аура 1 (невидимая; действует недолго)
**2 Red, 2 Blue, 2 Yellow, 1 Black** — Аура 2 (аналогично)
**4 Blue, 1 Black, 1 Purple** — движение под водой (время действия ограничено)
**3 Blue, 1 Black, 2 Purple** — плавание (действует недолго)
**1 Green, 2 Blue, 2 Yellow** — гравитация (аналогично)
**4 Red, 2 Yellow, 1 Orange** — Mexican Chilli 1 (увеличение дальности стрельбы во время бега; время действия ограничено)
**6 Red, 3 Yellow, 2 Orange** — Mexican Chilli 2 (увеличение дальности стрельбы во время бега; время действия ограничено)
**3 Blue, 1 Purple** — дыхание под водой (время действия ограничено)

## HyperBlade

### Cheat-коды



Введите во время игры:
**MDMKSB** — защита и усиленная атака
**SHUIN** — доступ к секретным командам
**GORILLA** — превращение игрока в гориллу
**SPICYBRAINS** — переворачивание игрока вверх тормашками
**POTATO** — уменьшение игрока в размерах

## Crazy Drake

### Cheat-коды

**ENTERSANDMAN** — бессмертие
**NEUROTECH** — неограниченная жизнь
**DRAKENUKEM** — дополнительное время

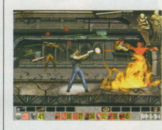



**PLUGANDPRAY** — бомбы в неограниченном количестве
**RADIOHEAD** — окончание уровня
**ONEREALITY** — вся жизнь
**COLIN** — плюс двадцать жизней
**ROCKETZRULES** — 5000 очков
**IDKFA** — уменьшение количества жизней, "ухудшение" здоровья

## Hunter Hunted

### Cheat-коды

Введите во время игры и нажмите Enter:
**COLE** — невидимость и все оружие
**RAYL** — невидимость
**INVINCIBLE** — невидимость
**LUKASZUK** — все оружие
**SNELLINGS** — максимум здоровья



### Cheat-коды, изменяющие цвет персонажа

**VINCENT** — серый
**BLUE** — синий
**SAGE** — зеленый
**AVACADO** — светло-зеленый
**OCHRE** — коричневый
**HAHN** — коричневый

## ZPC

### Cheat-коды



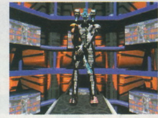
**GODMODE!** — бессмертие (вводя, необходимо удерживать Ctrl или Alt)
**OXYGEN** — увеличение жизни (удерживая Ctrl)

### Подсказка

Если, глядя под ноги, использовать chi punch (первое оружие), получится неплохой прыжок.

## XS

### Подсказка



Вводя в качестве имени PENSION или MEDICAL, можно получить доступ к двум секретным уровням.

## Scorched Planet

### Cheat-коды

**ALIAH** — неуязвимость
**FATAL** — все оружие и патроны



### Коды уровней

| Уровень | Код |
|---|---|
| Mission 1 stage 2 | **LAVA2** |
| Mission 1 stage 3 | **LAVA3** |
| Mission 2 stage 1 | **GATE1** |
| Mission 2 stage 2 | **GATE2** |
| Mission 2 stage 3 | **GATE3** |
| Mission 3 stage 1 | **CROC1** |
| Mission 3 stage 2 | **CROC2** |
| Mission 3 stage 3 | **CROC3** |
| Mission 4 stage 1 | **HEAT1** |
| Mission 4 stage 2 | **HEAT2** |
| Mission 4 stage 3 | **HEAT3** |

# Симуляторы

<The Need For Speed 2>
<Flying Corps>
<G-Nome>
<Power F1>



# Больше "Апачей", хороших и разных!

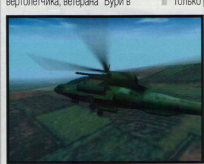
**КОЛИЧЕСТВО УЖЕ ВЫШЕДШИХ** симуляторов вертолета огневой поддержки АН-64 Apache вряд ли поддается точному подсчету. Их было, по крайней мере, не меньше пяти. Близится к завершению работа над очередным "Апачем" — от Domark/Eidos, о котором наш



журнал уже имел честь сообщить. Сейчас, с публикацией скриншотов и дополнительной информации, этот "Апач" стал уже вполне осязаемым.

Главную рекламу ему создает, как и предполагалось, имя Брайана Уокера, бывшего военного вертолетчика, ветерана "Бури в пустыне" и большого любителя всяких летал. В своей речи, посвященной продукту **Team Apache**, Уокер сначала кратко и со вкусом раскритиковал все существовавшие до этого симуляторы "Апача", надо думать, не исключая и джейнсовский, после чего заявил: "Апач" от Domark будет базироваться не на сведениях, которые прочие компании получают от Отдела по связям с общественностью Министерства обороны США, а на информации от профессионала (т.е. от самого г-на Уокера).

Насколько можно судить, Team Apache по своей идеологии будет напоминать Apache Longbow, с той только разницей, что Eidos делает



очень сильный акцент на предполетную подготовку, тактику и виртуальные личности подчиненных и просто "соседей". Играющий подвергнется серьезным испытаниям не только как пилот, но и как лидер. При подготовке к каждому вылету ему придется уделять основательное внимание учету индивидуальных особенностей каждого пилота. Жесткое давление на подчиненных приведет к неминуемому падению морали и, как следствие, к провалам... Но и это еще не все. В жизни за каждым полетом стоит много людей, которые сами в воздух не поднимаются. И здесь



они также присутствуют. Сроки ремонта поврежденных машин также строго реалистичны. И боже вас упаси доводить техников до отчаяния массой работы, которую нужно сделать в максимально короткие сроки, — начнутся отказы техники в полете.

Кроме того, вам представится возможность завести дружбу с офицером-снабженцем. Правильное использование таких связей может в критический момент весьма сильно поднять моральное состояние подчиненных.

Как и положено, реалистичность полета можно будет гибко регулировать — от уровня аркады до уровня камикадзе. Уж об этом Уокер позаботится. Решение Domark ввести в игру учебные полеты над полигоном говорит только об одном: интуитивно эту штуку не освоить. Ну что ж, в конце концов, так и должно быть...



# "Илы" в "Интернете"

**И ЕЩЕ ОДНА ИГРУШКА ОТ** Domark/Eidos — **Confirmed Kill**! Предуготовленная специально для боев в "Интернете", она, судя по всему, победит все предыдущие игры, предназначавшиеся для сетевых сражений.

Обычно подобные продукты пишутся по принципу: "Сеть — все, остальное — ничто". Геймер, ошалевший от возможности сразиться с живыми людьми, напрочь игнорирует убогую графику, звук и общее оформление. В Confirmed Kill все не так — достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы в этом убедиться. Причем Eidos утверждает, что при такой графике полет вовсе не будет похож на слайд-шоу: графические алгоритмы тщательно оптимизированы, и (ничего не поделаешь) не обходится без участия библиотеки DirectX3.

Идеология Confirmed Kill вовсе не напоминает идеологию обычных интернетовских летал, в которых надо энное количество времени крутиться на автопилоте над полем боя, дабы дождаться противника. Здесь все серьезно. Присутствует Briefing Room — это гораздо больше, чем просто CHAT. Briefing Room — часть программы со сложным графическим интерфейсом, позволяющая геймерам одной эскадрильи планировать миссию. Именно так все и обстоит, ибо Confirmed Kill — это прохождение определенных сценариев, и воздушные бои вовсе не являются в этой игре самоцелью. Сценарии разработаны исторически точно, но если даже такие вас не устроят, то ничего не мешает создать свои собственные. В число исторических сценариев войдет и "Операция "Цитадель" — сражение на Курской Дуге.

Все это выполняется на очень большом количестве всевозможных летал. В изначальном виде в Confirmed Kill будут участвовать виртуальные "Фокке-Вульфы" Fw-190, "Мессершмитты" Me-109, японские "Зеро", американские "Лайтнинги" и "Хеллкэты", английские "Спитфайры" и, что особенно приятно, наши родные "Ла-7" и "Ил-10" (кстати, посмотришь на скриншот — и правда, "Ил-10"), причем это еще не полный перечень. Вскоре после выхода игрушку планируют дополнить самолетами "Тандерболт", "Эвенджер", "Кейт" и "Як-3" (этот список также не полон).



Наличие в перечне наших машин, с одной стороны, радует, а с другой — вызывает вполне законные опасения: вдруг их там изобразят полным барахлом? Ведь

*Материалы рубрики подготовлены* ***Андреем ЛАМТЮГОВЫМ*** *и* ***Александром ВЕРШИНИНЫМ***.

этим басурманским детям не объяснишь, что "Як-3", с его скоростью и маневренностью, был



лучшим легким истребителем Второй мировой войны, а семейство "Илов" просто не имело мировых аналогов.

Confirmed Kill также позволяет нескольким геймерам лететь в одном и том же самолете. В "Ил-10" можно, будучи пилотом, крошить немецкие танки, а можно, играя за стрелка-радиста, отбиваться от наседающих "Мессеров".

Максимальное количество играющих одновременно во многом будет зависеть от качества связи. Confirmed Kill будет использовать сетевой протокол TEN, сортирующий приоритеты компьютеров на связь в зависимости от качества этой связи.

И, наконец, последняя проблема: когда все это великолепие станет предметом домашнего обихода?

На этот вопрос фирма Eidos реагирует весьма эмоционально: "Ну вот, еще один...", после чего начинает рассуждать о разных факторах, которые от нее не



зависят... короче, прямого ответа не дает. Но скриншоты уже есть, и это говорит о многом.

# Когда идем — дрожит кругом земля

**И МОЖНО БЫТЬ АБСОЛЮТНО** уверенным, что с выходом игры **Steel Legions** земля задрожит еще сильнее. И не только земля. Задрожит вся Вселенная!

Сюжет Steel Legions прост и неоднократно отработан в десятках подобных игрушек. Наше трижды проклятое будущее характеризуется полным отсутствием полезных



ископаемых на Земле — все начисто выскребли. Единственный выход — рубить уголек на других планетах и драться с жадными соседями (поскольку мы тоже жадные). Дальше все идет по накатанной дороге: войны зловещих суперкорпораций, ведущиеся руками опытных наемников. Наемники, как и было сказано, разъезжают на гигантских роботах, называемых "Голиафами". Одним словом, все узнаваемо.

Завязка у Steel Legions такая: в небольшой стычке кто-то, неизвестно кто, применил ядерное оружие. Причем применил настолько ловко, что из всех участников в живых остался только один человек. Легко догадаться, что этот счастливчик — вы. Таким образом, помимо вашей непосредственной задачи, характеризующейся формулой "работа-гонорар-перевооружение-работа", вами движет еще одна цель: найти и покарать злодея, пустившего в ход "ньюки", кем бы он ни оказался.

Мы уже давно знаем, что хороший боевой робот — вещь, в хозяйстве незаменимая. И те, кто создает симуляторы разных "Голиафов", тоже это знают. Поэтому роботов у нас — как собак нерезаных. Чем же Steel Legions отличается от всех прочих?



Скриншоты, конечно, красивые, но, по утверждению компании Eidos Interactive, дело даже не в них. Основным моментом, на который делает упор издатель, является "революционная" модель искусственного интеллекта. Этим самым интеллектом будет обладать каждое действующее лицо игры — начиная с генералов и кончая простыми солдатами. Все они постоянно обмениваются информацией, принимают соответствующие решения и претворяют их в жизнь. По словам сотрудников Eidos, AI построен на основе "технологии нейронных сетей" — согласитесь, звучит впечатляюще, даже если не знать, что это значит. Разработчики скромно утверждают, что в игре (по локальной сети) смогут принять участие до ста человек, причем не будет никакой возможности отличить живого игрока от компьютерного.

И еще одна особенность: количество миссий в Steel Legions бесконечно, каждая миссия (вместе с ландшафтом) создается случайным образом.

Короче, ситуация такая: нейронные сети — штука хорошая, скриншоты красивые... так что, как говорится, будем посмотреть...

# Корея. Сорок лет тому назад

**КОМПАНИИ EMPIRE INTERACTIVE** и Rowan Software уже доказали, что при написании авиасимуляторов ими движет стремление выбрать самый интересный исторический фон. Так было при создании Flying Corps, когда они поставили себе целью рассказать о пионерах военной авиации, прославившихся в Первой мировой войне. Так будет и в следующей их игре, которая посвящена пионерам реактивной военной авиации.

А где прославились эти пионеры? Конечно же, в Корее.

Симулятор **Mig Alley** посвящен именно корейской войне. Бои реактивных самолетов там были не просто самыми первыми, они к тому же были еще и самыми крупными за всю историю реактивной авиации. В жизни (а значит, и в игре) в них участвовало одновременно до 50 машин.

Нашему брату виртуальному пилоту там найдется, из чего выбирать: по информации Empire Interactive, в игре присутствуют (разумеется, сверхточно смоделированные) истребители F-86 "Сейбр" и F-84 "Тандерджет", штурмовики F-80 "Шутинг стар" и P-51 "Мустанг" — правда, он поршневой, а не реактивный. Из

наших — "МиГ-15" и "МиГ-16бис". Плюс масса самолетов, на которых нельзя летать, но которыми можно любоваться издали или сбивать, — это и "Скайрейдер, и "Суперфортресс", и "Яки".

Скриншотов к этой игре пока нет, но, надо полагать, EI&RS по части графики не подкачают — за ними такого не водится. Ландшафт вокруг 38-й параллели, разумеется, абсолютно реалистичен и смоделирован на основе аэрофотосъемки и современных спутниковых фотографий.

Для геймера (по сюжету — командира группы боевых самолетов ООН) заваруха начинается весной 1951 года, как раз тогда, когда в Корею были переброшены отборные эскадрильи советских "МиГов". Авторы указывают, что с самого начала этот командир будет ощущать "постоянное давление". Общая задача кампании проста: разгромить коммунистов до того, как дураки-политики окончательно решат поделить страну надвое.

Дальше ситуация будет развиваться традиционным образом: провал задания — проигрыш сражения на земле — поражение в войне. Ведь китайцы и северокорейцы не сидят на месте, и тоже собираются объединить Корею, но уже немного по-своему. Впрочем, события на линии фронта будут зависеть не только от действий играющего, но и соответствовать историческим реалиям.

Разумеется, в игре будет присутствовать режим multiplayer. Правда, он не даст возможности объединить усилия указанных пятидесяти пилотов, но вот двенадцать человек по сети — пожалуйста.

Успех в Mig Alley может означать многое и помимо разгрома врага. Допустим, вы — лучший командир группы... Что бы вы сказали, если бы в честь такого дела вас навестила небезызвестная мисс Монро? (Все пожелания следует заготовить до наступления второй четверти сего года, в которой предполагается выход игры.)

# Настоящий Privateer?

**НЕДАВНО ПОЯВИВШИЙСЯ НА** полках магазинов Privateer 2: The Darkening в определенной степени разочаровал фэнов. Скудный сюжет и отвратительное видео не позволяют слишком долго держать "компакт" в CD-приводе. Что случилось? Ничего особенного, вот только главный програм-



мист, дизайнер и сценарист первого Privateer теперь работают на фирму IDM Productions, которая собирается выпустить свою версию прославленной игры. Клон получил название **Ares Rising** и будет представлять собой коктейль из космического симулятора и "планировочной" стратегии, замешенный на добротном сюжете. Кроме того, впервые в рамках жанра станет доступна multiplayer-игра по сети и "Интернету".

Без сомнения, наиболее популярным персонажем компьютерных игр на сегодня является наемник, молодой, но талантливый. К тому же безработный. Авторы Ares Rising отказались от открытия Америки и взяли в разработку именно этот типаж. Проблемы с Галактикой, которые вам придется уладить, на этот раз состоят в следующем: планеты страдают от перенаселения. Неудивительно, что запас земных ресурсов заканчивается, а за оставшиеся ведется ожесточенная борьба. Каким-то образом сценаристы умудрились привязать к сюжету еще и древний артефакт неземного происхождения, который обладает чудесными свойствами. Абсолютно непонятно, каким боком связаны проблема нехватки ресурсов и разрушительное инопланетное оружие, — но звучит здорово. В общем, все на охоту!

Сюжет игры обещает быть очень насыщенным, ведь он не линеен и включает в себя уйму возможностей проиграть (что очень важно!). Как обычно, ваше продвижение к happy end'у зависит не только от четкого выполнения миссий, но и от критических решений, которые вам приходится принимать, — чувствуется рука Origin. Как и в Privateer, авторы заставят вас заниматься собственным экономическим положением, покупать и оснащать корабль, при необходимости нанимать напарников. В лучших традициях вам придется общаться с обитателями космических станций и выполнять определен-



ные поручения, чтобы получить информацию о загадочном артефакте. Ведь он — ваша цель.

Multiplayer-режим будет поддерживать до 8 игроков по сети и предоставлять выбор между deathmatch и cooperative. Для совместной игры разработчики приготовили ряд специальных миссий.

Игра ожидается к концу 1997 года. SVGA-графика и 3D-звук прилагаются.

# Сумасшедший MechWarrior

**ВЫ КОГДА-НИБУДЬ СЛЫШАЛИ** о компании Gray Matter, разработчике проекта **The Condemned**? Видимо, нет. Несмотря на то что фирме уже 10 лет, The Condemned — ее первая игра на PC-рынке. Чем же занимались эти ребята раньше? Дело в том, что они усердно создавали видеоигры практически для всех воротил данной сферы: Electronic Arts, Acclaim, Sega, Sony, Nintendo. Вполне вероятно, что вскоре имя компании будут узнавать и обладатели писюков.

Представьте себе ядовитую смесь MechWarrior и Mad Max'a. К 2073 году нашей эры Земля должна окончательно свихнуться. Из-за перенаселения (опять!) планеты большая часть землян перебралась на окрестные астероиды, природные и искусственные. Войны закончились, и люди тешат себя, наблюдая за ходом битв на специально отведенном для этих спортивных состязаний астероиде. Победившие, то есть оставшиеся в живых в дружеских схватках, становятся крупными шишками — их уважают, им завидуют, их боятся. Игрок попадает на астероид случайно, по ошибке. Единственная возможность выбраться с него — выиграть "олимпиаду".

Местные защитные костюмы называются SCAR (Self-Contained Armed Responce). Каждый играющий собирает их собствен-

норучно. Сперва подберем шасси: к вашим услугам колеса, подобия человеческих или паучьих ног, гусеницы или воздушная подушка. На основание водружаем приглянувшийся корпус, далее следует броня,



мотор, источники питания и, разумеется, оружие. Ассортимент последнего велик — 50 видов. Все, что вы можете себе представить, лежит на складах астероида: огнеметы, ракетницы, плазменные пушки, ядерные бомбы, а также нечто с названиями, аналогов которым в русском языке не нашлось.

Основательно подготовившись, вы выходите на арену. Надо отметить, что создатели постарались сделать как можно больше разнообразных ландшафтов. Причем каждый со своей изюминкой — будь то снежные лавины, жаждущие похоронить немало соперников, или плюющиеся лавой вулканы. Ваше оружие способно изменять окружающую природу: разрушать строения, стоящие на вашем пути, рыть норы, в которых вы сможете притаиться, организовывать взрывы на поверхности астероида — чтобы противники безнадежным образом застряли в получившемся месиве. Позднее, обладая более мощным оружием, игрок сможет даже сравнять с землей целую горную гряду.

За визуальную часть проекта можете не беспокоиться. Приставки славятся своей графикой. К тому же программисты особо постарались над lighting-эффектами, не говоря уж о динамических тенях и отличных "водяных" эффектах. Плюс ваш SCAR сможет получать любые повреждения, что будет отражено внешне — от пулевых дыр до отстреленных конечностей.

Вы можете отправиться на борьбу за правое дело как в одиночку, так и с парой-тройкой друзей. Специально для этих целей авторы готовят "Интернет"-сервер. В multiplayer-игре будет около 10 уровней — гораздо меньше, чем 50 "одиночных". Максимальные разрушения только приветствуются, но абсолютно необязательны. Задания предусматривают широкий спектр целей, включая вариант игры "захвати флаг" и задания типа "отруби электричество" (имеется в виду снесение с лица земли электростанций... Кому они нужны на астероиде?!).

Да, и не забудьте улыбаться! Ведь ваше продвижение целиком зависит от того впечатления, которое вы произвели на судей и зрителей. Простое вышибание мозгов, пусть и электронных, скоро надоедает. Вам придется основательно напрячь фантазию, дабы разнообразить тактику уничтожения врагов. По сложившейся традиции, рыцари будущего сначала обмениваются



грязными ругательствами, затем отстреливают конечности SCAR'ов, и лишь потом убивают друг друга. Отступивший от правил может основательно испортить настроение публики, а значит, и свой рейтинг.

Несмотря на убедительные просьбы авторов игры не сравнивать их творение с MechWarrior, такая параллель напрашивается сама собой. Ведь именно фанаты этой игры будут в первых рядах ожидающих The Condemned. Впрочем, издатель игры, некая фирма Microsoft, справедливо обращает внимание игроков на то, что этот проект будет обладать не только лучшей графикой, но и более активными боевыми действиями. А MS всегда права, не правда ли?

Игра ожидается этим летом.

# Сделай себе штурмовик!

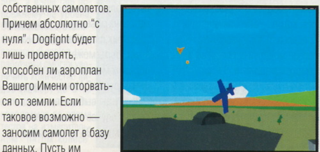
**ФИРМА PARSOFT ИЗВЕСТНА** благодаря авиационным симуляторам. Среди ее работ числятся Hellcats over Pacific, A-10 Attack! и вышедший сравнительно недавно A-10 Cuba! Не успокоившись на достигнутом, создатели симуляторов устремили свои взоры на Вторую мировую — лакомый и обязательный этап для любой уважающей себя фирмы. Новый проект носит незамысловатое название **Dogfight**, которое никоим образом не относится к собачьей драке.

Как обычно, игроку предоставляется выбор между союзниками и фашистами, а значит — и солидный парк истребителей и бомбардировщиков с обеих сторон (примерно 12-15 самолетов). Не концентрируясь на карьере отдельно взятого летчика, Parsoft позволяет игрокам отдавать приказы другим летунам и даже "меняться" кабинами в полете.

Dogfight специально рассчитывается на среднего игрока. Вам не придется ломать голову над той или иной кнопкой и рычагом, а также читать двухтомное описание к игре. Вы сможете самостоятельно планировать миссии, но при желании компьютер обойдется без вас. Управление самолетом значительно упрощено, несмотря на то что такой подход идет вразрез с последней модой под названием "как в жизни". Разумеется, опытные пилоты всегда смогут задействовать множество опций, которые обещают значительно осложнить их жизнь.

Как и подобает солидной игре, Dogfight будет поддерживать все основные 3D-акселераторы. Можно обойтись и без них, но на угловатость графики просьба не жаловаться!

От Еще-Одного-Рядового-Симулятора игру будет отличать одна любопытная авторская задумка. Идея заключается в возможности проектирования собственных самолетов. Причем абсолютно "с нуля". Dogfight будет лишь проверять, способен ли аэроплан Вашего Имени оторваться от земли. Если таковое возможно — заносим самолет в базу данных. Пусть им



пользуются ваши друзья! Таким образом, вы сможете спроектировать собственный мир и летать на самолетах своей конструкции. Интересно, сумеете ли вы переплюнуть что-нибудь вроде P-51D Mustang?..

Несмотря на то что игра будет готова лишь к осени, возможность оказаться на месте Лавочкина или Ильюшина заставит многих пилотов мечтать о Dogfight уже сейчас.

# Третья осада Земли

**СЕЙЧАС УЖЕ МАЛО КТО** помнит, что именно фирма Dynamix, а вовсе не Activision впервые представила на PC ставший отдельным поджанром MechWarrior. Заказчик игры компания FASA по каким-то малопонятным причинам предоставила разработку второй части игры Activision'у и в



некоторой степени не ошиблась. Dynamix, которая заслуженно желала остаться на рынке, сменила вывеску: теперь игра стала называться EarthSiege. За все время, пока Activision успешно эксплуатировала один и тот же продукт, Dynamix успела выпустить пару не очень популярных частей серии ES. И вот, когда FASA лично занялась подготовкой MW 3, Dynamix решила взять инициативу в свои руки. Достигнуть господства на рынке компания намеревается с помощью **EarthSiege 3: Future Wars**.

И в самом деле, у очень опытных программистов Dynamix есть все шансы обойти FASA, которая впервые создает игру для PC. Во-первых, разработчики ES решили полностью обновить графический engine, вернее — заменить его на новый. Все объекты в игре гарантированно трехмерны. Акцент делается на использование 3D-акселераторов, которые позволят достичь предельной детализации не только моделей роботов, но и самого ландшафта. В игре используется gouraud-закраска и исключительный набор lighting-эффектов, а также невиданные доселе взрывы.

Мало? Добавим сюда технологию motion capture для "оживления" роботов, тщательно проработанную физическую модель, трехмерный стереозвук, а также (о Боже!) поддержку Windows NT и нескольких процессоров. Таким внушительным списком уже можно хвастаться! Авторы признаются, что, увлекшись техническими новинками, не забыли о скорости игры на самом обычном компьютере. Конечно, графика будет не такой четкой и гладкой, как на машине с парой P200 и 3D-видеокартой, но игрок будет гарантированно доволен. Это утверждение.

Что касается сюжета, то ему уделяется нетрадиционно большое внимание. Для написания оного Dynamix специально наняла David'a Bischoff, "виновника" серии Star Trek: The Next Generation и многих фантастических новелл. Положение дел в третьей части EarthSiege гораздо сложнее — противостояние людей и Cybrid'ов нарушено появлением третьей силы, пиратов, именующих себя повстанцами. Разумеется, от выбора воюющей стороны меняется не только окраска роботов. Встав на сторону Федерации людей или команды Cybrid'ов, вы получите в распоряжение всю огневую мощь, которой они обладают. Роль "повстанца" не менее интересна — ведь это наемники, добывающие деньги собственными трудами. Более того, только данная сторона способна объединять технологии "больших дядей" воедино. Кто знает, быть может, таким образом можно получить супероружие? Неважно, какую сторону вы выберете — в любом случае перед вами (в среднем) 30-35 чрезвычайно опасных миссий. Сюжет гибок и динамичен, а общее количество заданий до конца повествования варьируется в зависимости от стараний и удачливости игрока. Самое интересное: игра практически бесконечна. Посмотрев заключительное видео, заскучавший игрок может снова сесть в родной Herc и продолжить борьбу с неприятелем.

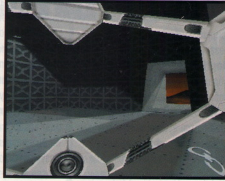
Говоря о роботах, нельзя не сказать, как сильно отличается технический парк EarthSiege 3 от того, что было во всех предыдущих играх этого жанра. Впервые игрок сможет покататься не только на двуногих стальных чудовищах, но также освоиться в тяжелом танке, бронетранспортере на воздушной подушке, истребителе, колесном вездеходе и даже артиллерийской установке! *Заметьте, что все параметры любой машины могут быть изменены по вашему усмотрению. До последнего пулемета!*

Обилие средств передвижения неминуемо порождает потребность в различных типах местности. Разумеется, авторы заготовили немало ландшафтов, но главным сюрпризом станет возможность вести боевые действия в замкнутом пространстве — в ангарах, под землей. Представьте себе, что ваш разведчик случайно набредает на секретную подземную базу противника. Вы подбираете идентификационный ключ, тихо спускаетесь вниз и устраиваете врагу ад еще на этом свете...

Поверьте, приведенная выше ситуация не является выдуманной. А отправить врагов к праотцам поможет новое оружие, которого в игре предостаточно. Приведем лишь два примера: Magneto-Fusion Assault Gun выплевывает клубок плазмы, который мягко обволакивает противника. Дальше следует небольшой взрыв — и... от несчастного остается лишь кучка пепла. Захватить уже ничего нельзя, но сколько удовольствия! Quantum Gun был разработан на основе инопланетных артефактов, найденных на одной из планет. Пушка испускает заряд необычной материи, которая путешествует к противнику через соседнее параллельное пространство. Силовые защитные поля и броня абсолютно бесполезны, ведь импульс появляется уже за ними, наводя положенный хаос внутри неприятельского робота.



Для пущей геймерской радости программисты Dynamix'a готовят не только multiplayer-режим, но и генератор случайных миссий. На данный момент рассматривается вариант включения в комплект даже редактора заданий. Точная дата выхода игры еще не определена. Известно одно: нынешний год станет годом ES3!





# Скоростная нужда

**Разработчики и производители автомобилей уже давненько обманывают нас, простых смертных. Это не утверждение, а факт. Бесчисленное количество удивительных машин рождается и умирает в цехах автомобильных концернов. Их почти никто не видел: о возможности сесть в такой суперкар даже и речи нет. После того как разработчики проверяют на прототипе новые идеи, он уничтожается. Есть и другая категория спортивных автомобилей. Назовем их "Не-по-ваш-кошелек". McLaren F1, к примеру, собирается вручную из дорогих материалов — цена соответствующая. Впрочем, надежда умирает последней. Фирма Electronic Arts уже сделала потрясающий подарок всем любителям быстрой езды. Речь идет о NFS. Примечательно, что именитая компания все-таки решила вопрос о "добавке" в положительную сторону. Да, *The Need For Speed 2* будет!**

В главе проекта стоит человек, ставший "виновником" таких игр, как NHL Hockey, The Need For Speed, а также некогда популярного симулятора Test Drive. На этот раз его команда, Pioneer Production, решила отказаться от покровительства легендарного автомобильного журнала Road & Track. Но не надо расстраиваться, ведь создатели игрушки всего лишь решили подружиться с проектировщиками болидов, представленных в NFS. Оказалось, что погулять по фабрикам Ferrari, мастерским Lamborgini и McLaren не менее интересно, чем копаться в пыльных архивах Road & Track. Инженеры и испытатели суперавтомобилей смогли предоставить немало такой информации, которую не найдешь ни в одном журнале: опыт (его портвейном не зальешь!), личные впечатления и ощущения. Счастливые авторы игры поспешили использовать все это в разработке NFS 2.

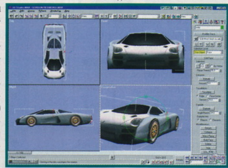
А теперь — смертельный удар в игроманское сердце. Подборка машин в новой игре вскружит голову самому уравновешенному человеку: McLaren F1, Lotus GT1, Esprit V8, Ford GT90, Ford Indigo, Jaguar XJ220, один из концепт-каров от ItalDesign, Cala и итальянская же Isdera. Выбор неслучаен: все эти автомобили либо прототипы, либо модели, выпускаемые в очень ограниченных количествах. В отличие от предыдущей части симулятора, в NFS 2 не будет серийных машин. Здесь есть своя логика, ведь толпу поклонников игры пополнят и счастливые владельцы более не "котирующихся" Porshe, Corvette и прочих. Приготовьтесь сесть за руль авто, потолок скорости которого далеко за 250 км/ч.

К экзотическим машинам будут прилагаться не менее экзотические трассы. Авторы явно не стараются сохранить верность науке географии, поэтому и в Европе, и в Гималаях игрок обнаружит совершенно необычные вещи. Все возражения и возгласы негодования со стороны любителей реализма упрямо игнорируются. Волшебники из ЕА объясняют "аркадность" игры очень просто: важно, чтобы игрок смог почувствовать себя безнаказанно за рулем такой дорогой машины. Будьте плохим! Нарушайте правила дорожного движения, превышайте лимиты на скорость втрое — это весело! В реальной жизни такие трюки опасны не только для вашего здоровья, но и для кошелька. Но вам хочется разбить этот Макларен? Почему бы и нет?!

Поступившая в редакцию версия NFS 2 оказалась "бетой", очень далекой от завершения. Впрочем, маршруты всех трасс уже готовы и, поверьте, они незабываемы! Узкие улочки старых европейских городов, слепые повороты в горах на все 180°, грунтовые дороги Греции, скоростные трассы, обжитые смертельно опасными автобусами с надписью "Дети", — все это вновь как для опытных игроков, так и для тех, кто впервые сел за игру.

А автомобили! Душа рвется вон из бренного тела при одном виде этих шедевров. Усилием воли предотвратив нежелательное размежевание, вы замечаете, что модели болидов уже полностью готовы. Автоматические коробки передач — для слабаков! Выбираем ручную, включаем вид сбоку (!), перекидываем ручку из нейтралки на первую. Ведущие колеса с прокрутом и тучей пыли все-таки устремляют автомобиль вперед. Двигатель настолько мощный, что при смене первой пары-тройки передач колеса снова прокручиваются, оставляя темный след на асфальте... Как симулятор игра неотразима уже сейчас. Автомобиль приседает на задние рессоры при резком старте и передние при резком торможении. При переключении на следующую передачу вы инстинктивно вжимаетесь в кресло — атмосфера располагает. Не вписываетесь в поворот? Торможение двигателем поможет вам не вылететь на лужок, где, как всегда, мирно пасутся буренки. Словом, впечатлений хватит на много журнальных полос...

Надо отдать должное кудесникам из Pioneer — они умеют делать потрясающую графику. Во второй части NFS допустимое количество плоскостей увеличилось на 50%, а frame rate попрежнему на уровне. Основательно отшлифовав и без того превосходный engine, разработчики смогли увеличить количество видов (камер) до 8-10 (есть даже камера, закрепляемая во время тестов на измерительном "пятом колесе" сзади-сбоку), а также "разрешить" виртуальному водителю находиться внутри автомобиля во время столкновений и сальто-мортале. Новый engine значительно расширяет возможности игрока на дороге. Более нет ограничений на вылет с шоссе — можно срезать напрямки через перелесок и ездить нелегальным маршрутом по трамвайным рельсам. Впрочем, создатели игры не ограничились лишь графическими добавками. В NFS 2 вы встретите технологию "динамического" музыкального сопровождения. Имеется в виду, что на скорости более 200 км в час вы будете наслаждаться "Валькириями" Вагнера, которые будут незамедлительно заменены Шестой симфонией Шостаковича, как только вас догонит и перегонит полиция...



Multiplayer-режим не претерпел значительных изменений. В худшую сторону. Зато теперь можно играть с 11 друзьями по сети, а также вдвоем на одном компьютере (!). Также рассматривается возможность игры по "Интернету". К сожалению, авторам придется поторапливаться с решением многих вопросов, так как выход игры запланирован на середину нынешней весны. (Примечание: а слюнки текут...)

**Александр ВЕРШИНИН**

**P.S.** Напоследок — традиционная бочка дегтя. Игра делается исключительно под Win'95...

Валерий **Палыч**

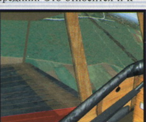



# Ностальгия по будущему

*Что ни говори, а работа у создателей авиасимуляторов тяжелая. Изобразить очередной сверхзвуковой истребитель — это сколько же всего надо сделать! Причем просто сделать красиво — это еще полбеды. Самолет напичкан невероятным количеством всяких хитрых мелочей, которые также должны быть включены в игру. В противном случае кто-нибудь обязательно спросит: "А где здесь управление радарным лучом в режиме подсветки воздушной цели?" — и будет прав. А ведь на все радарные лучи никаких сил не хватит. Что же делать?*

*Компания Empire Interactive нашла изумительно простой и изящный выход из положения (мало того, еще и реализовала этот выход настолько же изящно). Все, что пришлось для этого сделать — выбрать такую эпоху, в которой самолет еще не представлял собой чудовищной смеси различных систем оружия и электроники. Такая эпоха, конечно же, была. К тому же она характеризовалась еще одним весьма важным моментом: с самолетов тогда еще не кидались напалмом и ядерными бомбами, и авиация представляла собой что-то вроде рыцарского войска. Имя этой эпохе — Первая мировая война. Об этом-то и повествует новая игра Empire Interactive под названием* ***Flying Corps*** *(неофициальное, но не менее справедливое название —* ***Dawn Patrol II****).*

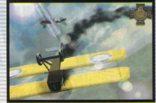
Да, в такой игре отсутствует необходимость моделирования массы вещей, которые имеются на более современных самолетах. В результате те, что остались, были сымитированы на уровне, весьма и весьма превышающем средний. Это относится и к



графике, и к звуку, и к модели полета.

Тяжесть коробки с игрушкой вызывает некое странное ощущение, которое хочется назвать предчувствием непонятно чего — хорошего или плохого. Эта самая тяжесть объясняется наличием совершенно потрясающей вещи — толстого репринтного издания "Practical Flying" — учебника авиаторов, вышедшего в 1918 году и содержащего всю без исключения информацию, которая могла потребоваться для вождения и обслуживания самолета в те времена. Изучать этот томик довольно интересно, несмотря на то что многие описанные в нем вещи (как, например, последовательность движений при раскрутке винта) никогда не понадобятся геймеру для совершенствования своего летного мастерства.

Помимо этой книжки присутствует и обычный manual. Собственно управлению самолетом в нем посвящена довольно небольшая часть. Рекомендации по ведению воздушного боя также весьма своеобразны: в основном они представляют собой советы настоящих асов. После каждого такого ЦУ



следует ссылка на первоисточник с обязательным указанием количества побед этого самого первоисточника.

Игра организована весьма традиционно — режим Scramble (известный в других игрушках как Single Mission), Campaign и Multiplayer (о последнем — чуть позже). Интересно, что здесь Scramble не является полновесной частью игры, как это обычно бывает, а выполняет роль обучающего раздела. Основной режим — это Campaign.

В о Flying Corps присутствуют всего четыре кампании — немецкая, американская и две английских. Тут, конечно, не обходится без упоминания разных громких имен, среди которых, подобно монументу, возвышается Манфред фон Рихтгофен, прозванный "Красным бароном" за раскраску своего "Фоккера-триплана". За 26 лет жизни Рихтгофен успел сбить (только официально) 80 вражеских самолетов. В кампании под названием "Летающий цирк" ситуация весьма интересна: вы выступаете в роли брата Рихтгофена — Лотара, также летчика-истребителя. Манфред уезжает по каким-то своим делам и оставляет на вас эскадрилью Jasta 11. К моменту его возвращения Лотар должен превысить личный счет брата... В другой кампании под названием "Весеннее наступление" надо пройти путь от пилота-новичка до командира английской эскадрильи.

Предполетная подготовка реализована с той степенью серьезности и аккуратности,

ИГРА
**Flying Corps**
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 238-3889, 960-5543




которую могут достигнуть разработчики, избавленные от необходимости воссоздавать все тонкости процесса снаряжения суперсовременного истребителя, штурмовика или вертолета. Здесь основной смысл простой и вполне жизненный: чем выше должность, тем больше хлопот. Получив, наконец, под свое начало эскадрилью, вы приобретаете вместе с ней массу дополнительных обязанностей.

Впрочем, первая из них не особо обременительна — вам дается право по вашему собственному усмотрению раскрасить вверенные вам машины. Вариантов масса, но единственный смысл — раскрасить их так, чтобы не путать в бою своих и чужих.

Вторая обязанность куда серьезней. Это — подбор людей. Каждый летчик эскадрильи обладает собственной индивидуальностью, которая выражается в уровне его опыта и моральном состоянии. Пилот с низким уровнем морали дерется плохо, это научно доказано. Анализируя все эти данные, можно перебрасывать людей из звена в звено или просто выводить в резерв.

Третья часть уже непосредственно относится к подготовке вылета. Необходимо правильно выбрать боевой порядок каждого звена и эскадрильи в целом. Надо сказать, что о боевых порядках в manual говорится весьма скупо, так что для меня остались загадкой относительные преимущества и недостатки построений "косой клин", "ромб" и "пастух". Единственная мысль, которую можно почерпнуть в уже упомянутом руководстве, такая: чем дальше от командира, тем лучше должны быть пилоты. В непосредственной близости от лидера должны следовать самые бездарные, неопытные или нищие духом.

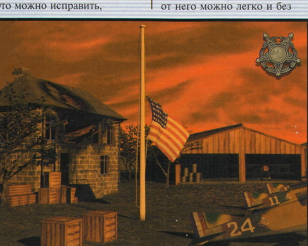
Причем все это очень даже принципиально. В бою вы отвечаете не только за собственную жизнь, но и за жизнь каждого из подчиненных. Если вы будете сбиты, то это еще полбеды, ибо любую миссию можно проходить неограниченное количество раз. Но вот за высокий уровень потерь могут в два счета снять с эскадрильи, что точно так же означает конец игры. Да еще и добавят какую-нибудь ядовитую формулировку типа: "Чтобы не позорил славную фамилию Рихтгофенов".

Полет выглядит очень неплохо. Единственную претензию можно высказать по поводу приборной доски. То, что ее нужно разглядывать по частям, — это ладно, все равно так сейчас везде. Но вот сами приборы несколько трудночитаемы. Это можно исправить, включив небольшую панель вверху экрана, на которую выводится вся информация о полете. (Кстати, эта панель также становится плохо различимой, если установить разрешение выше, чем 640x480: буквы и цифры резко уменьшаются в размере.)

Следует заметить, что само вождение самолета (хотя бы и на наиреалистичном уровне) сложности из себя не представляет. Особенно это заметно при посадке — самом тяжелом этапе всех авиасимуляторов (в некоторых из них посадка куда сложнее боя). Исключительно низкая посадочная скорость вашей "этажерки" в сочетании со способностью садиться на любую ровную поверхность делают процесс приземления весьма несложным. Но даже и от него можно легко и без последствий отказаться при помощи Alt-X.

Разумеется, Empire Interactive постаралась вложить в модель полета матерчато-фанерной машины столько нюансов, сколько было возможно. Например, для обеспечения горизонтального полета необходимо все время чуть отдавать ручку управления от себя. (Я сначала подумал, что плохо откалибровал джойстик, но потом прочел в описании, что у всех самолетов той эпохи были утяжеленные хвосты.) Другой пример — гироскопический эффект от вращающегося двигателя. Дело в том, что на многих машинах винт был относительно неподвижен, а крутился... весь мотор (это не шутка!). В результате при резком вираже вправо нос машины может довольно сильно швырнуть вниз. И так далее.

Как можно догадаться, инерциальные (равно как и спутниковые) навигационные системы в 1917-18 годах отсутствовали решительно во всех своих проявлениях. Однако Empire Interactive сочла возможным снабдить симулятор традиционной картой, по которой ползает маленький самолетик. Правда, в описании говорится, что пользоваться этой картой, а также ускорять время — уже cheat. Фирма советует делать так, как поступали тогда настоящие летчики: для начала как следует полетать над местностью, чтобы запомнить основные ориентиры. В процессе навигации можно разложить на коленях настоящую, разумеется, топографически точную карту — десяток таких карт прилагается ко всему прочему



*Валерий* **Палыч**



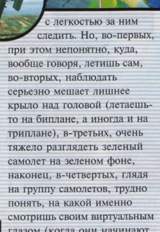
**Системные требования:** Pentium 90 (лучше 133), 16 Мбайт RAM, 5 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS/Windows 95, мышь (лучше простенький джойстик)

содержимому коробки.

Воевать на таком кукурузнике настолько же неудобно, насколько удобно его водить. Дистанция эффективного пулеметного огня (на реалистичном уровне) — сто метров. Сразу начинаешь испытывать ностальгию по ракетам "воздух-воздух". Еще хуже — слабенький мотор, который даже на самом полном газу почти не дает возможности вновь набрать высоту, потерянную в ходе боя.

(Здесь уже возникает ностальгия по сверхмощным реактивным двигателям с форсажными камерами.) Потеряв высоту, можно только с бессильной злостью следить за вражескими самолетами, кружащими высоко над головой.

Ограничения по обзору также не вполне радуют. Во Flying Corps присутствует ставший уже традиционным в боевых авиасимуляторах "универсальный поворот головы" — вид из кабины на вражеский самолет, где бы он ни находился, что позволяет



с легкостью за ним следить. Но, во-первых, при этом непонятно, куда, вообще говоря, летишь сам, во-вторых, наблюдать серьезно мешает лишнее крыло над головой (летаешь-то на биплане, а иногда и на триплане), в-третьих, очень тяжело разглядеть зеленый самолет на зеленом фоне, наконец, в-четвертых, глядя на группу самолетов, трудно понять, на какой именно смотришь своим виртуальным глазом (когда они начинают разлетаться в стороны, поворачиваешь не за тем).

И что совсем уж плохо — в Первую мировую практически у всех воюющих сторон отсутствовали нормальные парашюты. У вас, по крайней мере, парашюта нет. В редких случаях можно посадить подбитый самолет, но чаще очередь противника просто сносит хвост или кусок крыла, после чего машина напрочь теряет управление и врезается в землю — вместе с пилотом. Надо заметить, что противник обычно гибнет точно таким же образом (обломки красиво разлетаются в стороны, а изувеченный вражий самолет начинает как-то очень натурально кувыркаться) — с той разницей, что его смерть доставляет куда больше удовольствия.

И вообще, надо сказать, что бой "Фоккеров" и "Сопвичей" — совсем не то же самое, что "МиГов" и "Файтинг Фалконов". Звучит банально, правда?

Но, представьте, каково мне было узнать, что примерно девяносто процентов боевого опыта, нажитого потом и кровью (виртуальной) в других симуляторах, во Flying Corps абсолютно не котируются. Уж слишком разные условия. Можно, например, попасть в самолетную засаду (не слышали про такие?). Атакуешь одиночный самолет врага, а сверху на тебя внезапно обрушивается еще десяток, коварно воспользовавшись твоей невозможностью быстро набрать высоту и необъяснимым отсутствием дальнего радиолокационного обнаружения. Причем этот десяток можно даже не заметить — соответствующая справка в manual утверждает, что восемьдесят процентов сбитых летчиков даже не подозревали об опасности (вероятно, по какой-то причине их самолеты не были оснащены системой предупреждения об атаке с задней полусферы). Кроме того, необычайно малые дистанции боя приводят к очень высокому числу столкновений в воздухе — количество самолетов, погибших таким образом, едва ли не превышало количество просто сбитых. Есть и приятная особенность — можно почти полностью игнорировать огонь наземной ПВО, ибо зенитная артиллерия стреляет неточно, а до массового применения самонаводящихся ракет еще далеко. Существует и масса других различий.

Flying Corps — идеальная вещь для режима multiplayer, но он реализован здесь весьма своеобразно. Режим начинается с установки связи... но вовсе не с тем человеком, который по-болгарски называется "друг-играч", а с сервером Empire Interactive, с которого надо скачать соответствующий update. Вот после его установки режим multiplayer будет. Но только под Win95. Вообще, возможности разных игр, проявляющиеся под Win95 и исчезающие под DOS, — весьма благодатная тема для теплой беседы, не правда ли?..

Вот что представляет из себя Flying Corps. Да, конечно, нам всем привычней с радаром и ракетами, отсюда и эта ностальгия по будущему, но... Вещь сделана исключительно добротно, и если вы не играли в нее, то вряд ли можете считать себя настоящим знатоком авиасимуляторов.

И опять же, хорошо и приятно прикоснуться к эпохе, в которой самолеты... впрочем, я повторяюсь.

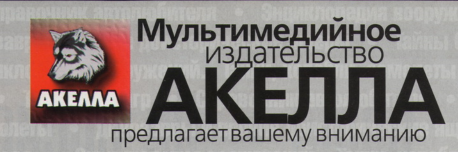
***— Андрей Ламтюгов***

*P.S.* Игрушка очень много дает, но и требует немало...





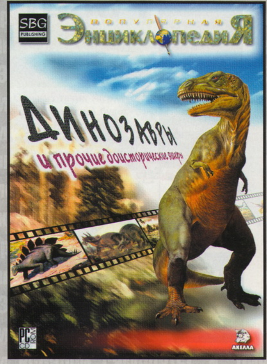



# Мультимедийное издательство АКЕЛЛА

предлагает вашему вниманию




## Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты

*(интерактивная энциклопедия)*

В статьях, фото- и видеоматериалах, собранных авторами на этом диске, представлена интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день, а также сведения о ведущих фирмах-конструкторах вооружений. В энциклопедию входит интерактивный текст, который позволит проверить ваши знания.

## Боевые искусства Востока

*(интерактивная энциклопедия)*

Наиболее известные и популярные виды восточных единоборств. Большое количество фото- и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.
В первой части энциклопедии подробно рассказывается о Каратэ-до, Кэн-дзюцу, Кэн-до, Айки-до, Дзю-до и Дзю-дзюцу. Интерактивный справочник содержит текстовую и фото-информацию о значении сотен различных терминов.

## Динозавры и прочие доисторические ящеры

*(интерактивная энциклопедия)*

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров. Увлекательные рассказы об экспедициях за "драконами"; тайна озера Лох-Несс, монстр Шаплейна, охотники за Чипекве. Причины вымирания динозавров, мнения исследователей. Об этом и многом другом вы можете узнать из нашей энциклопедии.
К вашим услугам удобная справочная система, не позволяющая запутаться в паутине веков и терминов.



лковое ружие
апрель'97

## «Энциклопедия вооружений» Стрелковое оружие

Энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал, собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М.В.Фрунзе, и отражающий историю развития стрелкового оружия от фитильных ружей до новейших разработок; используемые принципы автоматики; характеристики; интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме. Энциклопедия содержит свыше 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Дата выхода — апрель 1997 г. Необходимо также отметить, что это первое в России отражение данной темы в мультимедийной форме.

Апрель'97

**Познай себя**
Психологические тесты на вечные темы
**Тайны 800 игр**
**Пираты: от средних веков до нашего времени**
**Домашние животные: ч.1 Собаки**
**Аппаратные средства персонального компьютера**
**Справочник абитуриента**

**Новости и бесплатная лотерея на сервере: www.akella.com**

**По этому купону вы можете получить скидку 10%**

**Ассортимент из более чем двухсот наименований CD-ROM и Video-CD в нашем магазине по адресу:**

**Москва, 2-я Фрунзенская ул., д. 10, кор. 1.**
**Тел./факс: (095) 242-0323**

# Робот — не роскошь...

*"Так во всем мире издавна заведено: взял в бою конягу из-под супостата — и красуйся." В.Суворов, "Последняя республика"*



**Эстафета продолжается!**

Когда начинаешь думать о таких вещах, то поневоле мучаешься одним вопросом. Кому и когда шарахнуло в голову, что гигантские шагающие машины станут основным оружием для наземных операций в войнах будущего?!

Боюсь, что это уже не установить. Но идея оказалась на редкость плодотворной. И боевые роботы самых разных мастей триумфально, с грохотом и лязгом зашагали из мультфильма в мультфильм, из кинофильма в кинофильм, из книги в книгу. И... это было, сами понимаете, неизбежно... с CD-ROM'а на CD-ROM.

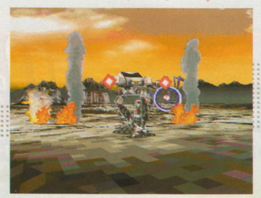
До недавнего времени лидером в производстве шагающих монстров была, без сомнения, компания Activision, красиво и изящно "экранизировавшая" в своей игре MechWarrior 2 книжную серию BattleTech. К слову сказать, книжки этой серии можно рекомендовать каждому: они представляют собой совершенно уникальные произведения, герои которых возвели идиотизм в ранг смысла существования.

Но поток боевых роботов был настолько мощным, что никак не умещался в рамки одной лишь фирмы, хотя бы и такой, как Activision. Тогда в гонку шагающих вооружений вступили Sierra с игрушкой EarthSiege 2. Все равно мало! Тут уже подключился Interplay со своей Shattered Steel. А потом — снова Activision. Но и этого было мало.

И вот тогда-то на поле боя вышла славная компания 7th Level с игрой ***G-Nome***. О ней и речь.

Все ее предшественники вкупе с их создателями были помянуты отнюдь не случайно. Видимо, разработчики G-Nome исповедуют принцип "Роботостроители всех стран, объединяйтесь!". В противном случае трудно объяснить, почему в игре, помимо собственной раскладки клавиш управления, присутствуют и три чужие — из вышеуказанных продуктов.

Отметив сей факт, мы можем перейти непосредственно к рассмотрению G-Nome'а.



**Что такое G-Nome?**

Нет, вовсе не какой-нибудь особенно крутой робот (как можно подумать). Начать объяснять, что такое G-Nome, лучше всего издалека.

Действие игры происходит на одной из планет звездной системы Файгос, известной также, как бета Гидры. Случилось так, что эта система представляет собой некий ключевой пункт, позволяющий контролировать едва ли не всю Вселенную. Вполне естественно, что там схлестнулись интересы сразу трех цивилизаций: Содружества (в которое входит и Земля), Даркенов и Скорпов (надо полагать, не тех "Скорпов", что написали Wind of Changes). Помимо них, по планете шляются банды неприкаянных наемников, с которыми также надо считаться.

Между людьми и Скорпами установлен хоть и средненько-паршивенький, но мир. Заключен ряд договоров по контролю за вооружениями, причем ни одна сторона не доверяет другой... одним словом, ситуация известная.

Как выяснилось, люди не доверяли Скорпам совершенно справедливо: по данным от глубоко законспирированных источников, Скорпы в одной из своих совершенно секретных лабораторий начали разработку нового оружия — генетически спроектированного супербойца. Этот-то проект и получил название G-Nome. За основу был взят генетический код человека, результат же вылился в монстра неприятного вида. Описывать его смысла нет, можно только отметить, что, видимо, в нашем безумном мире роботомания и динозавромания идут рука об руку.

Таким образом, героям игры предстоит решить довольно тонкую задачу: надо уничтожить самого G-Nome'а, его создателей, лабораторию, в которой его сочиняли... и при этом не поставить под угрозу процесс мирного сосуществования рас и не скомпрометировать источники информации.

И как же это все проделать? Ну конечно же, с помощью двадцатитонных стальных громил, до упора загруженных лазерами, пушками и ракетами. Как же еще?





**Системные требования:** Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, 20 Мбайт на HDD, SVGA, Windows 95/DirectX v.3, звуковая карта, мышь (лучше джойстик)

На это славное дело бросают троих человек: вас, вашего старого приятеля-танкиста и милую девушку, специалиста по медицине и генетике (происходящее — по ее части).

Уничтожение G-Nome'a — это финальная, двадцать первая миссия. До нее вам предложат заниматься вещами, имеющими мало общего с генетическим оружием, ибо Даркенов и наемников тоже кто-то должен отстреливать, дабы не путались под ногами.

## Штыки примкнуть!

Прежде чем перейти к описанию боевых действий, надо упомянуть о двух довольно оригинальных моментах, которые присутствуют в игре.

Первый из них — это возможность воевать в пешем строю. Причем это не какой-то заранее выбранный режим, а совершенно нормальный тактический прием — при необходимости покидать своего скакуна, выполнять какие-либо действия и вновь подниматься в седло. Классический пример — миссия с разводным мостом: нужно подъехать к нему, забежать в бункер управления, свести мост, влезть обратно в робота, пересечь реку... дальше следует пальба, останавливаться на описании которой нет необходимости.

Из этого логически вытекает и третья возможность перемещения: не на роботе и не пешкодралом, а внутри бронетранспортера, благо в G-Nome'e таковые присутствуют. БТР (более всего похожий, кстати, на милые моему сердцу нормальные тяжелые танки с гусеницами и пушкой) бодро катит по планете, пехтура же сидит внутри, смотрит на мир через телекамеру и, дабы не мучили мрачные предчувствия, слушает до идиотизма веселую музыку.

Другой момент — наличие электронного прибора IFF (Identification Friend or Foe), говоря русским языком — системы опознавания "свой-чужой". В других игрушках это опознавание делалось либо визуально, либо просто было ясно с самого начала. Здесь же присутствует электронный код, который надо посылать в ответ на соответствующий запрос. Причем существует вполне реальная возможность заполучить код противника, что бывает небесполезно, если этот самый противник имеет подавляющее превосходство и драться с ним не очень хочется.

В тактике пехотинца ключевое место занимает применение так называемой "газовой шоковой винтовки" GASHR. Это оружие обладает одним поразительным свойством: будучи примененным правильно, оно может вышибать противника с рабочего места. Причем с любого.

Достаточно попасть из этого чудесного агрегата в самого страшного робота, как водила выпадает вон из кабины. На земле же (опять-таки при правильном подходе к делу) его ждет бесславная смерть. А робот достается вам. Далее — см. эпиграф. Неплохо также вышвырнуть стрелка из мощной стационарной башни, забраться туда самому и устроить врагам небольшой фейерверк.



Кстати, стандартное оружие пехотинца — лазерная винтовка — также обладает неплохой убойной силой. Супостат, ставший безлошадным благодаря вашим усилиям, со злости начинает стрелять по вашему роботу из того, что еще есть под рукой, — и вполне может довершить дело, начатое им в седле.

Покончив с тактикой пехоты, самое время перейти к тактике кавалерии.

## Кони беспредела

Надо отдать должное дизайнерам 7th Level: разных моделей роботов они придумали много. Это относится не только к тактико-техническим характеристикам коняг, но и просто к внешнему виду. Роботы в G-Nome'e бывают не только традиционно двуногие, представляющие собой некую пародию на тиранозавра, но и четырех-, шести- и даже восьминогие. Всех этих монстров особо некогда разглядывать в бою, но в базе данных их движения выглядят на редкость пластично, что действительно придает им сходство с животными или насекомыми. "Паук" переставляет конечности настолько же сложно и, пардон, омерзительно, как и его живой прототип.

Одна из таких зверюг (а может, и не одна) будет вверена вам. Что же дальше?

Сейчас, видимо, придется сказать несколько неприятных слов обо всем этом деле. Они касаются в основном применения оружия.

Полный список всех встречающихся видов вооружения с красивыми вращающимися трехмерными изображениями присутствует в уже упомянутой базе данных. Но... помимо этих картинок там нет почти ничего. Название, предназначение — и только. Ни эффективного радиуса действия, ни убойной силы. А сведения, согласитесь, немаловажные.

Другая нехорошая деталь — система прицеливания. Компьютер может отслеживать цель, сообщая информацию о ее повреждениях и состоянии энергетического щита, но сведения о дальности дает только тогда, когда противник находится в прицельном поле.

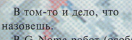
Впрочем, это мелочь. Хуже другое. Можно точно совместить перекрестие с неподвижной целью,





нажать на спуск — и промахнуться. Причем все честно. Пушки и лазеры стоят по бортам довольно широкой кабины, а прицел, естественно, в центре. При стрельбе по малоразмерной цели (например, по человеку) траектории снарядов или импульсов могут пройти по обеим сторонам, не задев противника, хотя он идеально вписался в перекрестье.

Но ведь робота-то малоразмерной целью не назовешь?



В том-то и дело, что назовешь.

В G-Nome робот (особенно его пресловутые ноги) состоит из большого числа всевозможных частей и сочленений, и уничтожение самой мелкой детальки ведет к катастрофе: не на чем стоять. Естественно, что лучше сосредоточить огонь на чем-то одном и небольшом. А как его сосредоточишь, если двумя стволами сразу не прицелишься? Вот и получается, что в полную силу оружие работает только по строениям. Кстати, незаметно, чтобы у противника возникали аналогичные проблемы: он-то куда прицелился, туда и попадает.

Еще один нюанс: нигде больше не наблюдается столь четкого функционального разделения бронебойного и противопехотного оружия. Ракеты наводятся на пехотинца не хуже, чем на тяжелые цели, но пулеметная очередь, как ни странно, намного эффективнее.

И последний оружейный штрих. Когда боеприпасы кончаются, то попытка выстрелить вызывает характерное клацанье механизма. Отсюда вывод: электроника совершенно не следит за наличием боекомплекта, и, следовательно, все хозяйство по технологическому уровню не сильно отличается от пулемета системы "Максим"...



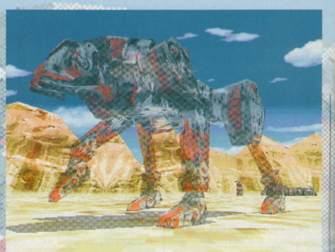
7th Level

85% ГРАФИКА
80% ЗВУК
70% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
80%

G-Nome

### А что там по части пейзажа?

В G-Nome все вопросы о пейзаже относятся к одному из любимых детищ Microsoft — DirectX3. Со своей задачей он справляется. Нельзя сказать, что графика убивает наповал, но сделана она на уровне: пейзаж вполне трехмерен, и на него наложены приличные текстуры. Единственное замечание — облака не очень хорошо сочетаются с абсолютно безводной и выжженной землей. Все объекты — роботы, люди, деревца, строения — изображены весьма неплохо. Столь же качественно реализованы вспышки, взрывы и дым. Все это соответствующим образом раскачивается в такт шагам — причем (как мне показалось) особенно сильно, когда ведешь Darken Sentry HAWC, который на ходу действительно шатается, как пьяный.



Достоинства звука в основном относятся к сопровождению движения. Для робота это завывание моторов и тяжелое буханье, также изменяющееся от модели к модели, а для пехотинца — биение гордого сердца и астматическое дыхание.

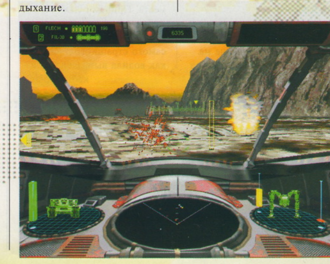
### Так что же такое G-Nome?

Как выяснилось, это далеко не только генетический урод, созданный в нарушение всех договоров... Это еще и весьма неплохая игра — где-то на стыке симулятора и action. G-Nome, конечно, не принадлежит к числу тех шедевров, от беглого знакомства с которыми геймер мгновенно теряет человеческий облик, но он, безусловно, хорош.

Было бы существенным промахом не упомянуть о его сетевых возможностях, ибо разнообразие предоставляемых им тактических приемов делает игру уникально интересной при организации массовых забегов в разных режимах.

Другими словами, вещь вполне стоит потраченного на нее времени. Не про каждую игрушку такое скажешь.

**— Андрей Ламтюгов**



# Пришедшие вторыми

*Трудно даже приблизительно прикинуть, сколько "Формул-1" вышло с того момента, как компьютер стал умещаться на не очень большом рабочем столе и получил возможность работать в графическом режиме. В отличие от такого же колоссального семейства "летал" все эти "Формулы" были поразительно однообразны (впрочем, это понятно). Все это сонмище сливается в один образ: визг сверхмощного мотора, бешено мчащаяся на тебя трасса, соперники, лезущие под колеса, и серия экзотических названий — Сильверстоун, Монако, Буэнос-Айрес. Нужно очень постараться, чтобы разом обесценить это море игрушек.*

*Но тем не менее фирме MicroProse в прошлом году это удалось. Да еще как удалось! После этого для всех игрописателей, берущихся за данную тему, задача многократно усложнилась: надо было победить победителя.*

*В случае **Power F1** это не получилось...*

Часто ли в гонках бывают ситуации, когда проигрываешь еще до того, как выйдешь на старт? Наверное, не очень. А вот в жизни вообще — сплошь и рядом. Сам по себе неплохой гоночный симулятор Power F1 от всем известной издательской компании Eidos Interactive и программистов из Teque London проиграл свою гонку именно таким образом.

Чтобы проще всего объяснить положение с Power F1, приведу реально состоявшийся диалог. "Привет, что новенького?" — "Да вот, обзавелся Power F1". — "А что это?" — "Очередная "Формула-1". — "А-а-а... Второй майкропрозовский "Гран-при" все равно лучше".

Человек, вынесший столь категоричное суждение, никогда не видел нового изделия Eidos Interactive, но был абсолютно уверен, что даже и глядеть не надо. Причем характерно, что при всей своей самонадеянности он оказался абсолютно прав. Второй "Гран-при" действительно лучше. Он лучше всего — всего, что было создано до него, и, как выясняется, кое-чего из того, что было создано после.

Основная проблема, с которой столкнулся и еще столкнется новый симулятор болида, о котором мы говорим, такая: в этой гонке за второе место очков не дают! А победитель получает все. И что самое обидное — специалисты



Eidos, по большому счету, ни в чем не виноваты. Просто у Краммонда (черт бы его побрал) получилось раньше и лучше.

Писать о Power F1 тяжело. Просто потому, что... не совсем понятно — что тут еще можно сказать? Что такое "Формула-1", знают все, ибо это, наряду с проблемами задержки пенсий и падения курса рубля, составляет одну из самых важных частей российского менталитета. Давать "тактические советы по прохождению" будет, как говаривал один большой экспериментатор, архиглупо — это как раз такая игра, в которой каждый разбирается лучше всех остальных, и потому советчиков, не особо беспокоясь о соблюдении правил приличия, просто посылают к чертовой матери. Да и какие тут могут быть советы?

Чтобы оценить Power F1, ее придется сравнивать не с лучшей вещью жанра (как обычно принято делать), а с той самой массой, от которой она все-таки отличается, причем в лучшую сторону.

Вероятно, нужно начать с самого главного: Power F1, как и Grand Prix 2, является официальным продуктом чемпионата "Формулы" и лицензирована FIA. Вам точно также придется сражаться на трассе с реально существующими гонщиками (самые опасные противники, как и следовало ожидать, Хилл и Шумахер). Сами трассы также абсолютно реальны. Таким образом, игра весьма серьезная. Впрочем, вышеперечисленными особенностями уже никого не удивишь.

Хотя, как и было уже не раз сказано, Power F1 и уступает "Гран-при-2" почти во всем, она все же является симулятором, причем неплохим симулятором. Ярче всего об этом свидетельствуют действия в режиме, который у нас принято называть "конюшня". Конечно, здесь нет такого безумного разнообразия подгоняемых узлов, как в... ну, вы поняли. Но и то, что есть, мгновенно выводит игру за рамки примитивной гонялки. Тут и регулировка обоих антикрыльев, и рулевого управления, и подвески, и коробки передач, — одним словом, удовольствия хватает. Приятно также то, что все это можно делать прямо на трассе, в режиме тренировки. Поменял конфигурацию и сразу




посмотрел — лучше стало или хуже. Единственное неудобство: не демонстрируется схема трассы — вещь немаловажная, когда речь заходит о подгонке коробки передач из расчета скорость/ускорение.

Графика вполне достойна нашей эпохи. Машины соответствующим образом затекстурированы — видимо, также в полном соответствии с действительностью. Окружающий пейзаж весьма и весьма неплох — дома, трибуны, трасса увешана рекламными щитами (если после нескольких часов игры прикрыть глаза, то под воспаленными веками












**Системные требования:** Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, SVGA, 4-скоростной CD-ROM, мышь (желателен джойстик)

неизбежно начинает прыгать огромная сине-желтая надпись "Good * Year" — как в прямом, так и в зеркальном отображении). Места резких разгонов и торможений безошибочно угадываются по черным следам на асфальте. Неплохо сделан и дальний план — лес, горы, городские строения — одним словом, то, что стоит далеко от трассы и должно сливаться с небосводом. При этом нужно заметить, что на сотом "пне" engine практически не тормозит — за исключением, пожалуй, гонки в Монако, где в непосредственной близости от трассы стоит масса зданий, трехмерные модели которых надо быстро обсчитывать.

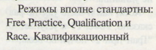
Звуковые эффекты сводятся в основном к различным нюансам в завывании двигателя. Они также сработаны неплохо. Например, сразу чувствуешь, как меняется звук, когда гонишь по туннелю.

В графическом оформлении собственно гонки можно найти, пожалуй, только один минус: неудобно организован экран. Сразу понимаешь, почему на истребителях вся основная индикация вынесена на лобовое стекло — нет времени переводить взгляд. Конечно, мы — за реализм, а болид — не истребитель, так что индикаторы должны находиться там, где они находятся. Но дополнительная (и жизненно важная) информация, такая, как предупреждения о поворотах, выдается как можно дальше от центра экрана, то есть от той точки, в которую вперяется взглядом пилот. Данные о поворотах особенно важны еще и потому, что, сидя на рабочем месте, не сразу разбираешься, КАКОЙ поворот перед тобой находится. Видишь, что дорога обрывается, но не понимаешь, в какую сторону крутить руль. А пока разберешься, будет уже поздно. (Не знаю, как там в жизни; к стыду своему должен признаться, что ни разу не участвовал в гонках "Формулы-1".) Хотя, наверное, это не так принципиально, поскольку, намотав по трассе в режиме тренировки десяток-другой кругов, повороты все равно заучиваешь наизусть.

Режимы вполне стандартны: Free Practice, Qualification и Race. Квалификационный заезд только один — шесть кругов. Количество кругов в гонке, как водится, можно выбирать. Гонка может быть единственной, а может быть и частью чемпионата, что тоже знакомо.

В Power F1 присутствуют несколько различных уровней сложности. Надо сказать, что уровень Easy оставляет смешанное впечатление, ибо здесь Eidos вполне сознательно низводит игру до аркады. Играть на Easy действительно куда легче... но исчезают самые интересные вещи (вроде уже упомянутой "конюшни") — workshop и влияние погодных условий (в нормальной ситуации учитываются: температура, ветер, атмосферное давление и, разумеется, наличие губительной влаги на асфальте). Недоступность workshop особенно раздражает, когда противники начинают "делать" тебя на прямой, — чувствуешь, что если бы свои тебя за полного дурака не держали и допустили к матчасти до начала гонки или хотя бы квалификации, то максимальная скорость болида была бы куда выше.

А уровень Medium может оказаться слишком суровым для новичка, что играбельности также не прибавляет: дикие заносы, машина начинает плохо держаться на трассе, часто биться — в общем, понятно.



**Power F1**

★ Teque London
★ Eidos Interactive

| | |
|---|---|
| 85% | ГРАФИКА |
| 75% | ЗВУК |
| 70% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ **85%**




Возникает вопрос: неужели в этой игре абсолютно нет моментов, которые хоть в чем-то превосходили бы аналогичные моменты в творении MicroProse?

Есть! Это Split Screen — старый, как мир, но по-прежнему захватывающий режим игры, при котором экран и раскладка клавиатуры делятся на двоих. Сейчас, когда большое распространение получили модемы и локальные сети, этот простейший способ организовать игру на пару был почти забыт. И, как выяснилось, напрасно. Человеческое общение такого рода, в отличие от разных Deathmatch и Head to Head, является... более живым, что ли. Тут объяснять бесполезно, надо попробовать самому.

Но при всем том, конечно, не были забыты и традиционные multiplayer-режимы — сеть, модем, нуль-модем.

И, напоследок, случай из жизни. Гонка. Лидеров двое — я и Шумахер. Я пришел к финишу первым и получил десять очков. Шумахер — вторым, и получил, соответственно, шесть.

MicroProse пришла к финишу первой и получила... трудно даже сказать, сколько очков. А Eidos Interactive — второй. Опять-таки, неясно, сколько очков она получила, но точно меньше.

Остается гадать вот о чем: если бы не было MicroProse, то была бы первой Eidos?..

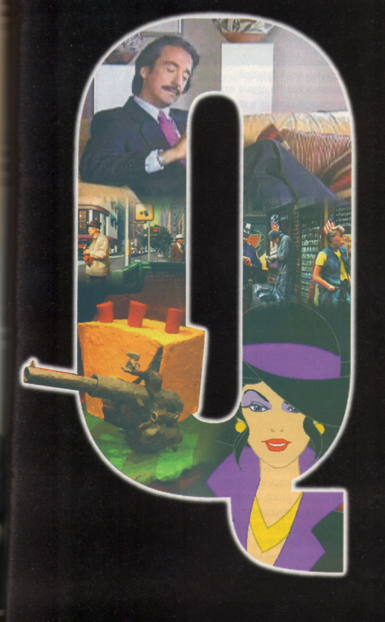
*— Андрей Ламтюгов*






# Квесты

## <The City of Lost Children>
## <Versailles 1685>
## <Discworld II>
## <Sacred Ground>
## <The Neverhood>
## <Leisure Suit Larry: Love for Sail!>



104




**The Neverhood** "...игрушка The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вороньей" технике, и как сделана!"

100



**Discworld II**
"...играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и общий конфликт литературной основы с тканью игры."

96



**The City of lost Children**
"Действительно восхитительная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней."

98



**Versailles 1685**
"...да, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии: король просыпается, король одевается, король на приеме, король на празднике..."

# Забегаловка на **перекрестке** времен

## *ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ **CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON***

Мне крупно повезло. Первым квестом, который попался на моем жизненно-игровом пути (между прочим, вполне самостоятельно прошла его до конца, чем до сих пор горжусь), оказалась потрясающая игрушка под названием Superhero League of Hoboken от компании Legend Entertainment (тогда это имя мне ровным счетом ничего не говорило). Забойные похождения легкомысленных мутантов, весело спасающих человечество послеядерной эпохи от злобных происков доктора Энтропии, потрясли меня до глубины души, и я навсегда прониклась глубоким доверием к этому замечательному жанру.

Судите сами: это сейчас мы изрядно попривыкли ко всяким там техническим изыскам, нестандартным сюжетам и психологическим вывертам длиной в "Войну и мир". Тогда, в 1994-м, и 3D в адвенчурах только появлялось, и видео впервые мелькнуло, и Роберту Уильямс еще никто всерьез не обвинял в том, что она женщина — о будущей "Фантасмагории" только начинали поговаривать, как о чем-то смутном, невероятном... Квесты медленно выползали из текстового интерфейса, с трудом анимируясь и натужно генерируя сомнительный психологизм.

Теперь это все слегка поднадоело (скажем прямо — местами даже назад просится), а тогда отсутствие всяких новомодных излишеств оскорбляло геймера в лучших чувствах и ставило под сомнение само право игры на существование.

И вот в этой-то экстремальной ситуации, когда шедевром считался абсолютно бессодержательный Lost Eden — потому что он был красивый, 3D'ешный и местами классно анимированный (не буду врать, меня он тогда тоже потряс), — я две полных недели, как одержимая, резалась в игру не то что без видео — ВООБЩЕ без всякой анимации (размахивающие псевдоподиями враги-мутанты не в счет — тут анимация носила характер вполне условный, скорее даже литературный), с морем слепого экранного текста (причем местами я, можно сказать, не вылезала из словаря, стараясь понять, о чем вообще идет речь), без особого звука, с героями, которые присутствуют на экране исключительно в виде поясных портретов в рамочке и перемещаютсяпо карте только всей гоп-компанией, причем в виде жирной красной точки — и ничего больше! Ничего! Любой локейшен — неподвижная картинка в треть экрана и комментарии снизу, строка с инвентарем... Все! Но — Господи, как это было интересно! Более того, это интересно и сейчас — а найди идиота старше пяти, который будет резаться в Lost Eden сегодня!..

Вот какие штуки умеет делать Legend — сочиняет устарелые во всех отношениях игрушки с бесконечной говорильней (да и не говорильней даже — ПИСАЛЬНЕЙ! Чем не текстовый интерфейс?!), в которые самозабвенно гамают владельцы навороченных "пентюхов", утомленные долби-звуком эстеты и... всякие там обозреватели, которым выдают по пять коробок с самой потрясной свежатиной в неделю.

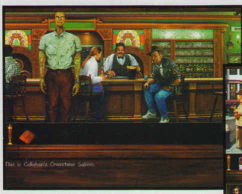
Так что Hoboken меня потряс, в некоторой степени определил характер моей будущей деятельности (те самые пять с половиной коробок в неделю)... и остался светлым воспоминанием. Иногда я даже, вздыхая, говорила себе, что уже ни одна игра (и сам "Хобокен", наверное) не сможет доставить мне такого удовольствия. Не то чтобы удивить, не то чтобы обрадовать — нет, просто не сможет дать такого спокойного, радостного вживания в совершенно новый игровой мир, с полным к нему доверием и полной готовностью его принять. Тем более, что не так уж мне на самом деле и повезло — больше игры Legend мне дорогу не перебегали.

И тут... и тут... и тут... и тут Legend Entertainment взяла да и выпустила на рынок демо-версию своей новой игры под названием **Callahan's Crosstime Saloon** — всего-то полтора несчастных уровня (а будет их немерено!) — и я вновь оказалась в Хобокене, так же хохоча, ломая голову и листая все имеющиеся в доме словари. И сам мой Хобокен — веселый, циничный, бестолковый и солнечный мир Legend — остался тем же, хотя технически и скакнул порядков на десять выше.



Скромный пивбар где-то на Лонг-Айленде, такой маленький, уютный и странный... Сначала мы со всеми познакомимся, узнаем, кто здесь мутант, кто пришелец, кто вампир, а кто уже завязал, кто тут из Полиции времени и зашел пропустить стаканчик в собственное рабочее (работающее?) время... Потом и на себя посмотрим — на нового героя — мужественного, спокойного и слегка непутевого (как всегда).

На этот раз им будет не капитан Лиги Супергероев, даже не завалящий рыцарь, а человек вполне нежной профессии — фолк-певец по имени Джейк, слегка старомодный угрюмый малый, безнадежно влюбленный в свою спутницу и помощницу, прелестную офицершу из Полиции времени. Увы, она оказывает благосклонность только тем, кто выигрывает в регулярно проходящих в Callahan's Crosstime Saloon состязаниях по поеданию блинов... а тут свои чемпионы!






Немного привыкнем, осмотримся, и... в путь! В игре будет шесть больших приключений, и всякий раз история будет начинаться в заведении печального пришельца по имени Майк Каллахан, на перепутье времен и миров.

Здесь мы узнаем о страшных замыслах инопланетных воротил грязного бизнеса, здесь мы начнем кампанию по прекращению античеловечных экспериментов врачей-убийц, здесь нам придется выручать друзей-собутыльников...

Отсюда мы пойдем спасать леса Амазонки от озверелой карандашной фирмы, решая попутно свои личные проблемы, рассматривая все вокруг с самых неожиданных точек зрения и обводя всех-всех встречных вокруг пальца (для их же пользы! Они ведь тоже Человечество!) — и малую часть этой миссии вы уже можете выполнить, ибо именно эту возможность и предлагает демо-версия!

Полтора уровня — немного, но и за это время мы с Джейком и его подругой успели довести до тихого помешательства непробиваемую секретаршу карандашного магната, подорвать на предприятии трудовую дисциплину, смастерить фальшивый паспорт, обманом проникнуть в самолет, выкинуть оттуда пилота (он, кстати, упирался, и все висел на двери, так что пришлось треснуть его по пальцам разводным ключом), попробовать гадость под названием "претцель" (целый доллар, черт возьми! целый доллар!), разобраться в нью-йоркских нравах, наслушаться самых сомнительных комплиментов... Каллахан — он и есть Каллахан, а квест от Legend — он и есть квест от Legend.

Да еще совсем новый! Нет, Legend не отказалась ни от своего псевдотекстового интерфейса, ни от трепа, ни от шуточек длиной в пару страниц. Зато какие там теперь панорамы! Какой Нью-Йорк!

Теперь вы можете запросто поворачиваться вокруг своей оси на 360 градусов, внимательно разглядывая все, что вплывает в поле зрения, и болтая со всеми в радиусе трех метров. Какой город стал шумный, реальный, какая в игре отличная музыка!

Герои ныне — нечто среднее между застывшим видео, ожившей фотографией и книжной иллюстрацией, но не бойтесь — они такие же живые, как и тогда, когда вовсе не двигались! Даже еще лучше! Посмотрите на тупого тинейджера, самозабвенно жующего свой бубль-гум с видом одновременно презрительным и потерянным, — наверняка вы его где-то видели! А шопперша с коляской! А туристка в белых шортах!

Только не расслабляйтесь — подумаешь, все кажется знакомым и понятным! Одно дело лениво фланировать, а другое — заставить весь этот бестолковый, узнаваемый и непредсказуемый мир работать на себя! В "Хобокене" тоже все казалось простым! Но там хоть населения на Земле осталось полтора человека...

Такая вот малюсенькая "демка" от новой игрушки — полтора уровня вечного кайфа. Как будто и не играла я в эти квесты целый год в качестве основного занятия, и будто потом не делилась (с удручающей регулярностью) мыслями по поводу с вами, любезные читатели!

Так что со мной случилось подлинное чудо: вернулась первая любовь во всем ее варварском великолепии, со всеми восторгами, разномастными эмоциями и вечным вопросом — почему? Ведь чем больше эмоций, тем более сомнительным становится выбор объекта, и ситуация начинает требовать сугубого анализа, которому эмоции, само собой, мешают... ну и так далее.

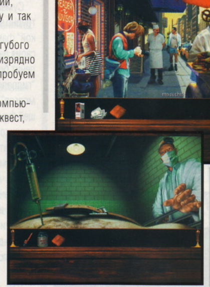
Слава Богу, в деле сугубого анализа я за это время изрядно поднаторела, так что попробуем разобраться...

Что такое, по идее, компьютерная игра, вернее — квест, то есть игра с литературной основой (между прочим, "Каллахан" создан по мотивам новелл Спайдера Робинсона, известного американского фантаста)? Кино это, кино, друзья мои, на пересечении с "виртуальной реальностью", в крайнем случае — мультик, и дело здесь вовсе не в преславутом видео, и не в анимации. Дело в методах выражения и методах восприятия — прежде всего на эмоциональном уровне.

Каким бы "книжным" ни был сюжет, каким бы "текстовым" ни был интерфейс — компьютерная игра по определению "интерактивна" (хотя на самом деле никто не знает, что же это слово в конце концов значит) и, соответственно, требует определенной скорости и определенной интенсивности эмоциональной реакции, а именно — кинематографической.

Кино тем от книги и отличается, что нельзя одновременно вникать в сюжет и его обдумывать. Во-первых, времени нет — кадры листают отнюдь не пальцем, как страницы, они сами бегают. Во-вторых, благодаря обилию выразительных средств, происходящее на экране настолько занимает мозги и прочие органы чувств, что собственно мыслительный процесс отходит на задний план и остается "на потом", на "немного погодя" — каким бы занудным и "интеллектуальным" ни был фильм.

И игрушки, даже "умные", где думать вроде приходится не только над пазлами, — тоже все такие... Кроме игрушек Legend. Эти совсем иные. Здесь другой коэффициент участия и другие методы восприятия. Это не кино, это —



книжка. Динамичная, живая, умная. Оттого и экранного текста много, и при этом он ни на минуту не кажется скучным, оттого он и "листается", а не прокручивается, оттого и герои остаются практически неподвижны, а переход от сцены к сцене происходит как смена иллюстраций. Есть герой на экране — есть герой, ушел — щелк, и та же картинка, но без него.

Короче, не "смотришь", а читаешь — обо всем можно подумать, задержаться на минутку, "домыслить" нарисованный персонаж по-своему (вот уж чего кино ну никак не позволит!)... Вникать в шутки с проворством жирафа, смаковать диалоги... Пусть и в ущерб "интерактивности" (не такой уж и значительный ущерб, впрочем)...

Скорей бы апрель, скорей бы вышел этот Callahan's Crosstime Saloon целиком! Кто как, а я здорово соскучилась по книжкам — задолбала меня эта интерактивность, где моя "Анна Каренина"?!

**Наталия ДУБРОВСКАЯ**

# США: астероиды, населенные клоунами

Материалы рубрики подготовлены *Ольгой Цыкаловой*.

**ПОЛКУ КВЕСТОПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ** все прибывает и прибывает: еще один новичок на игрушечном рынке — компания Sylum Entertainment со своим первым детищем **Curly's Adventure**. Кстати, Sylum повезло. Она не борется в одиночку, а уютно пристроилась под крылышком Epic MegaGames, весьма славной и солидной издательской группы. Вместе с тем, очень любопытно кредо новой компании: Sylum Entertainment собирается делать квесты и только квесты, причем исключительно мультяшные, и первый из них, рассказывающий о приключениях Curly, должен выйти в свет в самое ближайшее время.



Сумасшедший психиатр с трудно выговариваемой "немецкой" фамилией построил для своих пациентов клинику, где лечит больных с помощью... "гидропонического прожаривателя мозгов" — штуки, материализующей фантазии "подопытных кроликов". Эскулап распределяет пациентов по этажам больнички в зависимости от крутизны их бреда: чем выше этаж, тем навороченнее фантазии бедняги. Но вот в клинику попадает создание настолько оторвавшееся, что доктор решает надстроить для него новый, специальный этаж.

Это — Курли. Он утверждает, что прибыл с коричневой планеты Mudboll (буквально "комок грязи"). По его мнению, США расшифровывается как "Соединенные Штаты Астероидов", и эти астероиды населяет воинственная раса Клоунов, давно враждующая с планетой Mudboll. Дело в том, что жители Mudboll напрочь лишены чувства юмора, которого в избытке у Клоунов, в силу чего две расы никак не могут понять друг друга. Единственный житель планеты, способный смеяться, — это Курли. Чувство юмора прорезалось у него после шести лет пленения у врагов. Сограждане перестали доверять вернувшемуся из застенков герою и отправили его в дальний угол Вселенной искать место для галактической свалки — так Курли попал на Землю.

Бедняге хочется лишь одного — вернуться домой, но сначала ему придется спасти Землю от коварных замыслов психиатра и его санитара. Этот самый санитар, будучи 6-летним ребенком, получил тяжелую психическую травму: учительница в начальной школе отказалась выйти за него замуж. Сердце ребенка было разбито, и он поклялся отомстить всему человечеству. Теперь два маньяка близки к цели: "гидропонический прожариватель мозгов" готов превратить все население Земли в пациентов сумасшедшего доктора...

И это только завязка игры! Приключения Курли обещают быть смешными до колик, но, боюсь, не для нас, а для... тех самых жителей Астероидов, то есть США. Игра состоит практически из одних намеков на американские реалии: популярные телевизионные шоу, фильмы, снедь, интеллектуальные заморочки и тому подобное. Нашим игрокам в мире Курли придется нелегко.

# Замки Сан-Франциско

**БЕДНЫЕ, БЕДНЫЕ** американцы! Нет у них ни легенд, ни саг, ни былин. Нет замков, подземелий, донжонов и драконов. Несчастная нация! Но они стараются, очень стараются, просто из кожи вон лезут, чтобы населить свою унылую страну всем тем, что в избытке водится в Европе.

Много столетий назад последний король Каледона (кажется, это где-то в Древней Греции) зарыл в землю свои несметные сокровища... Путь к ним отмечен на карте, карта лежит в сундуке, запертом, как полагается, на 6 замков, три изнутри и три снаружи. Сторожит сундук некое воплощение ужасного зла, загнанное королем прямо в деревяшку, из которой сундук и сделан. А сам сундук затерялся где-то в районе Сан-Франциско, и за ним уже более столетия охотится куча народу. Только четырем искателям сокровищ удалось приблизиться к разгадке тайны, но ужасное существо, даже расплющенное среди древесных волокон, продолжает свое мерзкое дело, сводя с ума пытающихся завладеть сундуком людей.

Так начинается игра **Golden Gate**, созданная свежеиспеченной фирмой Ix Entertainment.

Вы попадаете в современный Сан-Франциско и идете по следам предшественников, пользуясь плодами их открытий и решая загадки, которые оказались им не под силу, но главное ваше занятие — любоваться великолепными видами города, которых в игре более сотни. Создатели "Золотых ворот" пошли по нетрадиционному для 3D-технологии пути. Вместо того чтобы создавать суперреалистичные пейзажи, они, напротив, занялись обработкой фотографий в духе импрессионизма, превращая и без того оригинальный город в нечто почти сказочное.

Прелести путешествия по улицам Сан-Франциско ждут нас в конце марта, когда Golden Gate будет опубликована компанией Panasonic Interactive Media.









# Этот безумный, безумный, безумный мир

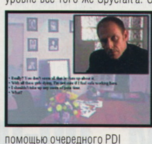
## Найти чикатило

Не перевелись еще поклонники столь модного в прошлом году жанра видюшных ужастиков! Фирма Orion Interactive вовсю трудится на этой уже начавшей было зарастать сорняками ниве. В апреле она собирается выпустить (в содружестве с Cyberdreams) **Blue Heat** — нечто вроде Spycraft'а про маньяков.

Серийный убийца терроризирует девиц, позирующих для скандального лос-анджелесского журнальчика "La Erotica". Вы играете за Холи Джекобсон, девицу-детектива, которая ведет расследование этого дела. Особую пикантность игре придает маскировка Холи — для того чтобы поймать маньяка, она изображает из себя потенциальную жертву убийцы. В достойном "La Erotica" виде вы будете бродить по самым опасным закоулкам Лос-Анджелеса, общаясь с торговцами наркотиками, религиозными фанатиками, гангстерами, стриптизерками и фотомоделями. Ваша задача — не только разыскать вещественные доказательства и изучить характеры подозреваемых, но и предотвратить новые убийства, прежде всего — спасти себя как наиболее вероятную жертву маньяка.

В Blue Heat вас ждет два с половиной часа полномасштабного видео и более пяти тысяч фотографий. Среди актеров — Корбин Берсен, Пол Сорвино, Рик Россович и Элиот Голд.

Интерактивность игры — на уровне все того же Spycraft'а. С



помощью очередного PDI (компьютер, видеомагнитофон и рация в одном флаконе) вы будете осматривать места преступлений, собирать и изучать вещдоки, устанавливать мотивы убийств и проверять алиби подозреваемых (16 человек!). Игра поддерживает уже становящийся стандартом для квестов интерфейс с возможностью обзора на 360 градусов и плавным перемещением.

## Король в компьютере

На будущий год Orion Interactive готовит еще более острое блюдо: играизацию известного романа Стивена Кинга "Темная половина" — **The Dark Half: Endsville**. Над сценарием корпят известные по "7-му гостю" и "11-му часу" Мэтью Кастелло и Пол Уилсон. Бюджет игры



определен в два миллиона долларов.

Продюсер Джефф Либер клянется, что ужасы и играбельность в The Dark Half будут сочетаться абсолютно гармонично. Для игры разработаны два engine'а: один связан с жизнью незлобивого романиста Тэда Бьюмонта, а другой предназначен для мира кошмаров маньяка Джорджа Старка.

## Эксклюзив от Крюгера

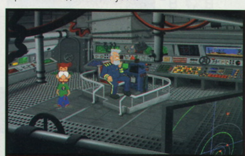
Издатель Blue Heat компания Cyberdreams также не намерена расставаться с ночными кошмарами. Совсем недавно она выпустила Noir — квест ужасов по мотивам черно-белых детективных кинофильмов 40-х годов (впрочем, по мнению критики, не блещущий особыми достоинствами).

Ныне же Cyberdreams совместно с Asylum Entertainment трудится над ужастиком **Wes Craven's Principles of Fear**. Самое любопытное в этом проекте, что в нем примет непосредственное участие сам Вес Крейвен, создатель знаменитого "Кошмара на улице Вязов". От него ждут привнесения в трехмерный мир той атмосферы жути и психологического надрыва, которая прославила его картины.

Игрок попадает в некий "дом тьмы", символизирующий, очевидно, его собственное



подсознание, где должен победить "семь смертных страхов" — от детского переживания быть потерянным родителями до взрослой боязни потерять самого себя. Страхи сопровождаются, естественно, красочными кошмарами, галлюцинациями и самокопанием, но выход из них совершенно нетрадиционен: вам придется драться. Да, именно драться, "месить" своего воображаемого противника почем зря как в каком-нибудь Mortal Kombat'е. Именно в соединении психологического ужастика со стрелялкой видят свою глубоко



новаторскую роль создатели Wes Craven's Principles of Fear. В октябре мы узнаем, насколько вкусным будет подобный гибрид.

# За свободу Фробоза!

**СТРАННАЯ НОСТАЛЬГИЯ ОБУЯЛА** геймерскую общественность. Одни вопят, что квест умер вместе с текстовым интерфейсом, другие отдохновения души для потихоньку режутся в покрытые пылью всеми забытые игрушки (у пишущего эти строки на "компе" сейчас стоит Eric the Unready). Игрушечные компании пачками выпускают "коллекционные издания" своих древних хитов, а вместо новых названий предлагают бесконечные продолжения старых сериалов.

Activision уже давно идет по этой дорожке, публикуя серию "Зорков", первый из которых считается основным предком всех нынешних квестов и адвенчур. Новая игра фирмы — **Zork: The Grand Inquisitor** — просто праздник для консерваторов и воздыхателей по прошлым временам.

Предыдущий опыт компании по оживлению древней



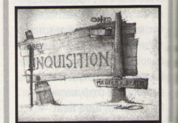


игры, Zork Nemesis, несмотря на все свои достоинства, разочаровал многих поклонников серии. Тогда "Зорк" стал "модным": немного видео, немного мистики, немного ужасов, и, конечно, вечная "Love story".

Новый "Зорк" будет совсем другим: его делают настоящие фанаты. Уже создано подробное описание и хронология "Зорка" на основании семи предыдущих игр, так что в новом проекте будут исключены накладки и искажения исторических "фактов". От игр с текстовыми интерфейсами The Grand Inquisitor возьмет широкие возможности взаимодействия предметов. Почти любое ваше действие будет вызывать адекватную реакцию (часто забавную) окружающей среды. Технологии же новый Zork будет использовать самые передовые: как и в предыдущем Zork Nemesis, это будет 3D с возможностью обзора на 360 градусов.

Действие в "Инквизиторе" разворачивается в 1090-м году зоркской эры. Злобный изобретатель Мир Яник (дались им эти славяне!) захватил землю Фробоза. Единственное, с чем не может справиться проклятый технократ, — это традиционная зоркская магия. Магия во Фробозе исчезла уже более ста лет назад, но теперь она потихоньку возвращается. Тиран напуган и объявляет себя верховным инквизитором: он самолично будет карать подданных за любые попытки заняться колдовством.

Вы — мирный путешественник, прибывший в Порт Фузл и проникнувшийся сочувствием к местному фробозскому населению. Ваша задача, естественно, свалить Мира Яника и освободить народы. Бороться за свободу Фробоза (как обещает Activision) мы начнем в сентябре этого года.




# "Принц и нищий" по-польски



**ВОТ И БРАТЬЯ-ПОЛЯКИ** вышли на большую игрушечную дорогу. Компания Monolith, обретающаяся в городе Люблине, попотчевала пару лет назад своей продукцией благодарных соотечест-



венников, а теперь выпускает на западный рынок сразу две игрушки: стрелялку Catharsis и квест **The Prince and the Coward**. Хотя игра еще не вышла, Prince уже получил хорошую прессу, и, видимо, есть за что.

У игрушки затейливый сюжет (нечто по роману польского же автора): в двух совершенно разных мирах живут два совершенно разных мальчика; в нашем — несчастный любитель комиксов, которого не понимают родители и обижают приятели; в фантастическом — удачливый красавец-принц, которому надоели драконы, маги и девицы. И вот является некий бес с красноречивой фамилией Диабельский (от Diablo, не иначе) и предлагает им поменяться ролями за некоторую, и весьма существенную плату, о которой обрадованные ребятишки даже и не спрашивают.

Новоиспеченный принц вполне счастлив в фантастической стране, правда, в один грустный день обнаруживается, что ему придется отстаивать свои права с мечом в руке. Даже поспешное бегство из дворца не спасает героя от захватывающих и часто смешных приключений, по которым его поведем уже мы.

Prince — мультяшный квест, при этом очень тщательно нарисованный и красочный, с плавными, "жизненными" движениями персонажей и перемещениями экранов и с множеством мелких забавных деталей.

Когда игру увидят в России — не ведомо никому. Prince уже закончен, но Monolith не нашел еще достойного издателя для своего шедевра. (Нахальные они, однако, ребята...)



# Microsoft'авры от Динософт

**ВСЕ, НАВЕРНОЕ, ПОМНЯТ,** сколько было шуму, когда Microsoft объявила о том, что сама будет производить игры для своей столь горячо любимой народом платформы, и тут же купила для этой благородной цели сразу несколько небольших игрушечных компаний. "Ну стрелялки, ну леталки, спорт там всякий, детские игрушки", — так думали мы поначалу. Но мелкомягкие добрались и до квестов!



Амбиций им попрежнему не занимать. Игра будет строиться как продолжение фильма "Парк юрского периода. Потерянный мир". И все в ней будет старательно, как в кинокартине: те же динозавры, собранные из костей и мышц и "обтянутые" 3D-кожей, такие же по реалистичности ландшафты, сотворенные по пластилиновым моделям и многократно оцифрованные, чтобы, не дай Бог, в игре какой графический глюк не проявился.

Судя по картинкам, "Парк..." уже сейчас вполне заслуживает того прозвища, которое ему дали разработчики из фирмы DreamWorks, известной своим нетленным авиасимулятором Flight Unlimited: "симулятор пешего похода в стиле Microsoft". Побродить по такому лесу будет наверняка приятно, а вот насчет сюжета — ясности пока нет.

В основе действия игры лежит здравая идея взаимодействия героя с реальным физическим миром. Вместо отгадывания загадок, сочиненных коварным сценаристом, вам придется адекватно реагировать на различные природные явления, включая нападения тех самых динозавров. При этом реагировать вы сможете несколькими способами: при виде зверя хитрый сможет наставить ловушек, храбрый — пойти на него с голыми руками или с предварительно выкорчеванной лесиной, трусливый — спрятаться.

Оценить способности Microsoft в деле реформирования жанра квестов мы сможем в самом конце этого или в начале следующего года.



# Мертвые маски

*А как живо было дитятко,
сколько раз уж говорилося:
"Чтоб ты лопнуло, проклятое,
и на что ты и родилося?"*
Н.А.Некрасов

Ладно, что уж тут поделаешь — почили квесты с видео, заснули вечным сном (во всяком случае, на ближайшее время). По техническим причинам. **Sierra даже исполнила подобающую погребальную песнь.**

Все бы ничего, но моральная потребность в них, в квестах с видео, столько раз сладострастно руганных (и нами в том числе) за неадекватность средств выражения, осталась! Если вам возьмут да отключат **горячую воду** из-за того, что котельная плохая, это вовсе не значит, что вас устроит мытье холодной. Скорее всего, вы начнете обходиться подручными **средствами**.

Потрясающий образец использования подручных средств — новая, очень **своеобразная** и уже (задолго до официального выпуска) безумно расхваленная игрушка ***The City of Lost Children*** от Psygnosis.

Вы уже посмотрели "Город потерянных детей"? Нет? Ну уж "Деликатесы"-то точно видели: их исправно крутят по отечественным ТВ-каналам. Так вот, The City of Lost Children, игра без малейшего намека на видео (на видеоэффекты не тянут даже эрзацы типа "говорящих голов"), с великолепной, продуманной и отработанной до мельчайших деталей анимацией, создавалась именно как виртуальный эквивалент "Города потерянных детей".

Сюжет фильма — уже, считай, готовый квест. Пустой, страшный, продуваемый ветрами припортовый город. Измученные, злобные жители. Отвратительный старец, лишенный снов, похищает детей, чтобы, пользуясь их сновидениями, продлить свою никчемную жизнь.

Девятилетняя Миэтт, непокорная и сообразительная, не хочет тихо умирать маленькой рабыней. С помощью друга, отставного циркача, она умудряется перехитрить злодея и его подручных (в том числе — двух злобных сиамских близнецов женского пола), уйти из-под его власти и спасти остальных детей.

Сам Марк Каро — он делал и "Город...", и "Деликатесы" вместе с Жан-Пьером Жене — принимал непосредственное участие в создании игры, направляя и вдохновляя разработчиков и художников, дабы в игрушке сохранилась уникальная атмосфера фильма (та самая постиндустриальная забавная чернуха, которой квесты с видео пробавлялись с самого своего рождения).

Вроде удалось: потрясающие трехмерные пейзажи, великолепный цвет, отличный звук, просто неописуемое качество анимации — Миэтт, главная героиня игры и фильма, движется так, что дух захватывает, а уж тени! Таких теней, несомненно, не было нигде и никогда! Минимальное изменение угла, под которым падает свет, самое неуловимое движение — и невесомая тень послушно скользит, меняет форму, размер... Иногда она смотрится самым живым существом на экране.

Что неудивительно, поскольку... так оно и есть. Как бы ни старались авторы игры обойти самих себя с тыла, факт остается фактом: Миэтт должна быть видеоперсонажем, и, похоже, сама это понимает, вечно стараясь притвориться, что живет на пленке и старательно пряча лицо.

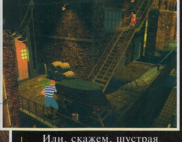
Весь сюжет и общая атмосфера "Города" трещат по швам: хотя фильмы Жене и Каро — прежде всего комедии масок, эти маски требуют актерского воплощения, и создатели игры так и не смогли от этого оторваться. Motion capture ("захват движения") — потрясающая технология, она дает художнику возможность наделять рисованные персонажи настоящими, "захваченными" датчиками движениями реального человека. Награждать существующего в собственном сумеречном 3D-мире героя подлинными движениями из мира нашего — но не больше.

Судя по всему, в City... все было как раз наоборот: к реальной динамике "прилеплялись" рисованные персонажи в надежде, видимо, что никто не заметит подмены — получится тот же актер, только нарисованный. Не вышло. Образ, который схватили и механически (ну, электронно...) перетащили в другой мир и которому, кроме того, навязали принципиально иной тип существования, вырождается в довольно нелепое существо вне всякой реальности: персонаж теряет свою индивидуальность и отнюдь не приобретает новой.

Взгляните на смотрителя маяка: отлично движется, правда? И что? У него нет характера — как в кино, и нет







четко определенной игровой роли — как в мультике. Он хватает Миэтт: не страшно, только досадно, что прошляпили. Охранник у моста ударил девочку: не обидно, только неприятно, что придется искать другие пути. Фантастическая игровая фригидность второстепенных персонажей (а их, кстати, и есть-то всего 19) сводит коэффициент эмоционального участия на ноль. Только сиамская парочка впечатляет, но с ней и общения-то особого нет.

Действительно восхитительная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней. При идеальном соответствии среде по цвету, ритму и движению все персонажи (кроме самой Миэтт, и то не всегда) только раздражают глаз и их так и хочется куда-нибудь задвинуть. Будь они "покомпьютерней"... Будь они пореальней... Появляйся они только в видеовставках... Увы!

Отсюда и отвратительные для современного квеста нарушения логики и отсутствие свободы движений.

Бедная сиротка немереное время бродит по грязным портовым задворкам, где самый частый предмет (само собой) — пустая бутылка. Где только они ей не попадаются! Просто на дороге — мешают ходить. В воде, полузатопленные. В ящиках — десятками. И знаете, что произойдет, когда малютке понадобится одна такая бутылочка?

Ей придется пройти расстояньице километров так в -дцать и найти этот злополучный пузырек в самом темном и плохо различимом углу самой дальней пристани. Помилуйте, господа геймейкеры, но это же просто неприлично! Тем более, что неподдающиеся (и якобы вовсе "несуществующие") бутылки потрясают тонкостью и реалистичностью изображения, а та гадость, которую она подобрала, больше напоминает сильно деформированный картонный пакет из-под сока.

Ну не хочешь, чтобы она подбирала бутылки где угодно, — заставь ее поднять что-то еще. Или бутылки убери. Но не такое же свинство разводить!

Или, скажем, шустрая девочка забирается на всякие там ящики-лесенки. Давайте так: или может, или уж сделайте ее совсем инвалидкой, но не через раз же: ящик слева вдвое ниже, чем коробка справа, и к выключателю ближе, но вот хочется создателям, чтобы она залезала исключительно справа — и вы в жизни не залезете никаким другим путем. Признаться, эту феньку мне пришлось осваивать довольно долго: чтобы понять, что именно Миэтт способна сделать в отдельно взятой ситуации, приходится просто тупо долбиться, обходя все возможные дверцы-приступочки со всех сторон и стараясь встать поровней. Раздражает! Это безобразие давно исчезло из серьезных игр — и нате, "Город потерянных детей", игра, на которую угрохано дикое количество сил и денег!

Причина здесь все та же: на самом деле героиня настолько выморочна (хотя и "совсем как живая"), что просто неспособна прямо взаимодействовать со средой и к тому же не допускает отождествления с собой. До смерти жалко, что совершенно забойное, уникального качества 3D, до мельчайших деталей продуманный и спланированный страшненький город так и не пустит в себя — ни нас, ни Миэтт.

Короче говоря, я так и не смогла полюбить эту игрушку. С каким наслаждением я бродила по улочкам и пирсам, как у меня захватывало дух в особенно красивых местах! И голову над загадками я поломала изрядно, но... Если вы хотите помыть посуду, вполне можно нагреть воду в тазике. Но вот принимать душ из чайника, даже самого потрясающего... Чайники нужны совсем для другого, и лучше использовать их по назначению.

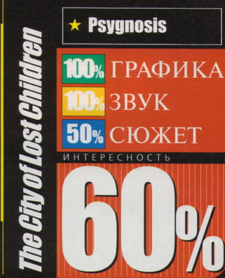
Хотя что касается видеоквестов, то добрый десяток из них вполне напоминал чаепитие из душа. Вот и допрыгались!

Вряд ли видеоквесты так-таки и умрут. Скорее всего, все просто пораскинут



мозгами и будут заниматься своим делом, а не поверять алгеброй гармонию. Поскорей бы!

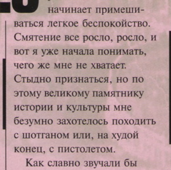
***— Наталия Дубровская***



# По пустому залу, по паркету...

*Я давно уже пускала слюнки в предвкушении этой игрушки. Версаль — в полное владение, со всем содержимым и со всеми его обитателями! О эти смутные воспоминания о сказках Андерсена, многочисленных Анжеликах и романах Дюма! Cryo не обманула моих ожиданий: **Versailles 1685** оказался действительно великолепен. Все как в сказке: сияющий новизной огромный дворец, роскошные залы, полные картин и зеркал, и немыслимые легкость и свобода передвижения: вы как будто не идете, а летите по залам, переворачиваясь головой вниз, если хочется рассмотреть натертый до зеркального блеска паркет, или паря на спине, если вам вдруг вздумалось изучить хрустальную люстру или плафон на потолке. И все это в прекрасный летний день, заливающий дворец потоками настоящего солнечного света. Если добавить к этому, что путешествие по Версалю сопровождается расслабляющей музыкой XVII века, великолепно подобранной и исполненной, вы поймете, в какое состояние приятной прострации я впала, поиграв в Версаль минут пять.*

ИГРА
**Versailles 1685**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777



...Один роскошный зал следовал за другим, а я вдруг начала ощущать, что к блаженной расслабленности начинает примешиваться легкое беспокойство. Смятение все росло, росло, и вот я уже начала понимать, чего же мне не хватает. Стыдно признаться, но по этому великому памятнику истории и культуры мне безумно захотелось походить с шотганом или, на худой конец, с пистолетом.

Как славно звучали бы выстрелы в этих залах с высоченными потолками! Разлетающиеся вдребезги зеркала и фарфор, дыры в картинах старых мастеров, грязные следы на паркете, оборванные занавески...

И сюжетец подходящий есть, только лет на сто попозже. Приятно, наверное, было бы вытащить из какого-нибудь темного уголка за волосы мерзко визжащую Марию-Антуанетту, или проткнуть штыком очередного Людовика, прямо через парчовые шторки его



кровати... Нет, штык — это не исторично. Вилами, конечно, вилами! А сражения на шпагах со швейцарской гвардией, давно заплывшей жиром! Догнать очередного вельможу, едва ковыляющего на высоких каблуках, содрать парик с его лысой головы... да мало ли еще какие развлечения можно придумать, чтобы провести время в этом шикарном месте с пользой и удовольствием!

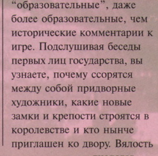
Что же заставило меня, мирную поклонницу прекрасного, так пожалеть об отсутствии двустволки? Прежде всего, чисто технологическая проблема, которую я назвала бы конфликтом двух систем передвижения. Перемещение из зала в зал — традиционно. Вы щелкаете мышкой и смотрите, как без всякого вашего участия вас переносят из одной заранее заданной точки в другую. Этот механизм Cryo отработала блестяще: вы видите "мультик" идеальной четкости и яркости. Для осмотра же зала авторы применили свою новую технологию Omni 3D. Зритель сам выбирает, куда ему смотреть: вверх, вниз или в сторону. Причем, как я уже говорила, все перемещения

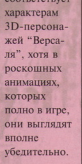


совершаются с удивительной плавностью и свободой, а за свободу, как известно, всегда приходится платить. В данном случае картинка слегка темнеет и расплывается. Эффект странный до невероятия и прямо противоположный обычному: мы движемся — и все вокруг выглядит необыкновенно четким и ярким, останавливаемся — и окружающее вдруг теряет резкость. В принципе, это даже не очень-то и заметно. Если бы "Версаль" был стрелялкой, я бы захлебнулась от восторгов по поводу его сверхреалистичности. Но ведь это — квест, а в квесте главное — разглядывание и изучение.

Представьте, бредете вы по Версалю в поисках очередного ключика от запертой двери, пристальнейшим образом разглядывая все вокруг, останавливаетесь... и картинка мгновенно расплывается. Глазки свои мне, прямо сказать, стало жалко. Не выручает и обещанная возможность подробно рассмотреть картины на стенах: люди, которые программировали игру, так и не поместили фотографии шедевров на подобающие места. Вы увидите лишь увеличенные виды и без того расплывчатых картинок из игры.

Вы думаете, это я просто ругаюсь? Ничего подобного! Потому что на самом деле "Версаль" — вовсе не квест, а классический пример Edutainment. Этот термин на





Западе обозначает игру, в которой познавательные возможности важнее собственно игровых.

Как квест, “Версаль” не очень интересен. Он состоит из довольно шаблонных и легких задачек вроде “найди ключик — открой дверцу — возьми бумажку — покажи ее кому нужно”, лишенных всякого жизненного окружения. Особенно странно то, что в игре абсолютно не используются замечательные возможности новой технологии: вам не придется поднимать что-либо с пола или снимать с потолка, так что вертеть головой вы будете по большей части только для своего удовольствия.

Обещанная интрига в “Версале” отсутствует полностью, просто потому, что игра явно не имеет литературного сценария, а в таком тонком деле, как придворные козни, без него — никуда. Хотя интриганов в игре полный дворец, и у вас есть возможность подслушать их разговоры, речи персонажей поражают полным отсутствием той легкости и остроумия, которыми славился двор Людовика XIV. Разговоры героев жутко “образовательные”, даже более образовательные, чем исторические комментарии к игре. Подслушивая беседы первых лиц государства, вы узнаете, почему ссорятся между собой придворные художники, какие новые замки и крепости строятся в королевстве и кто нынче приглашен ко двору. Вялость диалогов вполне соответствует характерам 3D-персонажей “Версаля”, хотя в роскошных анимациях, которых полно в игре, они выглядят вполне убедительно.

О да, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии: король просыпается, король одевается, король на приеме, король на празднике — короче, вы во всех подробностях и красках увидите один день из жизни Солнца (если помните, именно так называли этого короля) и его двора. Но когда в процессе игры вы рассмотрите эти маски вблизи, послушаете, что они изрекают... Хотя и здесь сделано все возможное для оживления персонажей: шевелятся губы и даже щеки, моргают глаза, двигаются брови. Особенно впечатляют верный слуга короля Bontemps, министры Croissy и De Louvois и брат короля Филипп, но все это великолепие и море труда разработчиков тратится на одну-две отрывистые фразы или бессмысленный диалог. При этом большинство героев по-прежнему остаются куклами, безжизненными куклами, которым вполне соответствует вложенный в их губы текст.

Впрочем, английский язык вовсе не родной для персонажей Версаля. Первоначально они, как и их знаменитые прототипы, изъяснялись по-французски, а то, что мы слышим в игре, это уже английская локализация, и при этом, по мнению людей, игравших в “натуральный” “Версаль”, весьма бездарная. Так что, может быть, стоит дождаться русской версии игры, над которой сейчас, базируясь на французском оригинале, трудится фирма “Апокриф”. Возможно, в ней и всплывет та долгожданная придворная интрига, которая вдохнет наконец жизнь в роскошные стены Версаля.

Как “симулятор”, как реконструкция, как музей — “Версаль” хорош даже с английским языком. Восхищает не только работа художников, восстановивших дворец во всем его абсолютистском величии, но и работа тех не известных мне людей, которые тщательно подбирали музыку и писали комментарии ко всем тем предметам и событиям, что встречаются в игре. Обычно я досадливо перелистываю эти странички, забитые сухим текстом исторических заметок. Но здесь они написаны на удивление живо и забавно. Исторические сведения о персонажах настолько органично входят в ткань игры, что сразу же забываешь, откуда взялись известные тебе факты: удалось ли их подслушать в беседе других персонажей, или прочитать в комментариях (правда, это скорее свидетельствует о неудачах авторов диалогов, чем о качестве комментариев).

И все же — купите себе свой маленький Версаль, не ради игры, конечно, а ради отдохновения и расслабления, ради полетов наяву и приятных снов: редкая игрушка нынче может предложить такой набор впечатлений...

**— Ольга Цыкалова**

***Системные требования:*** *486DX2/66 (лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM (предпочтительнее 4-скоростной), 10 Мбайт на HDD, звуковая карта, MS-DOS*

**Versailles 1685**

★ Cryo ★ Canal+ Multimedia
★ Reunion des Musees Nationaux

| | |
|---|---|
| 85% | ГРАФИКА |
| 85% | ЗВУК |
| 80% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ **80%**



# В поисках смерти

*THERE IS A PLACE YOU'RE ALWAYS WELCOMED
THAT IS NICE AS IT COULD BE
EVERYBODY CAN GET IN
'COS IT'S ABSOLUTELY FREE!*

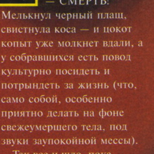
Discworld — это такой плоский мир на четырех слонах и одной черепахе, где все проще простого (только держись поближе к середине — и ни за что не скатишься). Например, обленившиеся маги из учебно-научного комплекса под названием Unseen University не только привыкли жить, не тратя эмоций попусту (в силу своей глубокой мудрости и нежелания в ней упражняться), — они и умирать насобачились легко и беспроблемно, превратив весь этот увлекательный переход в Неведомое в рядовое мероприятие, совсем необременительное ни для самого виновника торжества, ни для провожающих, которые пока остаются топтать свою плоскую землю.



Дата предполагаемой кончины становится известна всем заинтересованным лицам еще задолго до того, как трудолюбивая Смерть начнет седлать свою конягу и чистить зазубренную косу, собираясь за свежей жатвой.

Все концентрируются в главном зале, где уже стоит приличествующий гробик, новый кандидат в покойнички мирно в него ложится, и... 3, 2, 1 — СМЕРТЬ!





Мелькнул черный плащ, свистнула коса — и цокот копыт уже молкнет вдали, а у собравшихся есть повод культурно посидеть и потрындеть за жизнь (что, само собой, особенно приятно делать на фоне свежеумершего тела, под звуки заупокойной мессы).





Так все и шло, пока бездарнейший ученик мага, за все долгие университетские годы не поднявшийся выше нулевой ступени развития и должности замбиблиотекаря, всеобщее позорище, посмешище, трус и пьяница Ринсвинд (то есть наш с вами герой) не ухитрился оказаться в нужном месте в нужное время и не хлопнул в очередной раз ушами... почти погубив самую Смерть и осиротив таким образом свой замечательный мир со всем его дисковым пространством, океанами, морями и бессмертными душами, которые теперь некому стало изымать из их бренных тел.

Можете вы себе такое представить?! Единственный безотказный работник на Земле (простите, на Диске), не бюллетенивший и не взявший отпуска ни разу за свою бесконечную жизнь (или смерть?), получил тяжелую контузию и оказался совершенно неспособен к исполнению своих невеселых обязанностей. Последний, кто о нас никогда не забывал и ни разу не упускал случая проявить заботу, просто плюнул на всех на этом свете и исчез, отказываясь переправлять их в мир иной.

Живые трупы бунтуют, у Главного Мага голова идет кругом, уже и привидения не знают, что делать, а милого леденящего дыхания все не слышно — диск-мир на грани катастрофы! Слишком много мертвых — повод для слез, слишком много живых — повод принимать соответствующие меры! (Тем более, как выяснится по ходу дела, травмированная Смерть-бездельница, наплевав на экологический баланс и человеческий фактор, прохлаждается в круизе, потягивая коктейльчик и совершенно забыв о своих обязанностях.)



Ловить Смерть — работка трудная и противная, так что свалят ее, конечно, на самого бездарного и безответного — на Ринсвинда (то есть, опять же, на нас с вами). Здесь, впрочем, есть своя логика — никто лучше Ринсвинда не умеет чувствовать Смерть за версту и уворачиваться от нее при встрече, поскольку он патологически труслив, а отсутствие интеллекта позволяет ему прекрасно обходиться примитивными инстинктами — а что еще нужно при общении со Смертью?! (Кстати, безнадежно серый Ринсвинд умеет орать фразу "Не убивайте меня!" более чем на ста языках — и его всегда понимают!)

Понятно, что вас ожидает? Долгие поиски Смерти в компании с бородатым недотепой и его багажом (именно в компании — старина Luggage, вполне одушевленный сундучок-сороконожка, обладает неограниченными возможностями хранения и всегда готов помочь — жаль только, что моется редко, что тяготит даже нашего не слишком утонченного героя).

Найдя контуженную Смерть, нам еще придется ее уговаривать взяться за дело



ИГРА
**Discworld II**
предоставлена компанией "Новалайн", тел. (095) 233-0510, 231-1877



— а она теперь любит пококетничать! Причем взбреди ей в голову послушаться — кто у нас ближайший кандидат? Вот то-то и оно! Даже верный сундук прячется у него за спиной!

Такая вот игрушка, созданная по мотивам произведений и под непосредственным руководством известного английского "фэнтезиста" Терри Пратчетта. Сюжет просто забойный, мир, продуманный до мелочей, и... чуть скучновато. Во всяком случае, местами.

Безумно, до слез жаль, что для этого по идее изящного и остроумного произведения рукоделы-текстоклепатели написали такие серые, безрадостные диалоги. Длинные, невразумительные, с натужными шутками — только успевай щелкать мышью, проклиная все на свете и постепенно теряя нить повествования, поскольку выуживать ее из этой дребедени лень, скучно очень. Есть тут какая-то нестыковочка. Будь вещь попримитивней — вполне сошли бы дебильные приколы с претензией на интеллектуальность, будь текст получше — не пугало бы его обилие... увы! И слушать не хочется, и не слушать нельзя — квест-то литературный, и текст с сюжетом тесно связан.

Трижды жаль — ведь какие восхитительные персонажи вынуждены произносить всю эту бредятину, и как здорово они озвучены!

Прожорливые бомжи, деловито клянчащие "золотой на бедность", озверелая феминистка, бунтующая за право женщин вступать в Гильдии Дураков и Шутов ("Мы победим!.. Мы победим!.. Однажды!" — поет охрипшая борица, приковавшая себя к могильному камню на кладбище. "Кого?" — спрашивает любопытный Ринсвинд. "Ну... кого-




нибудь!" — отвечает храбрая активистка, ни на минуту не смутившись. Забавно, правда? Действительно остроумно... Только там это в три раза длиннее, и какой же бездарный треп накручен вокруг этого симпатичного диалога! И зачем им надо было все испортить?!).

Или, скажем, гадалка-прохиндейка, или рвущаяся в актрисы девица в пышных юбках, целые дни проводящая на вентиляционной решетке, — она свято уверена, что первый поток воздуха превратит ее в Мерилин Монро. Тут же и продюсер — подрабатывает, продавая бывший в употреблении попкорн. Торопись, Ринсвинд, на этом лопушином поле грех не попастись!

Все здорово, логично, остроумно, хорошая графика, приличная анимация — правда, все-таки чуть жестковато, дергано, герои и ситуации слишком сложные, "психологичные"




для подчеркнуто плоского, грубоватого мультика с "ускоренными" движениями и перемещениями... а поскольку воспринимается игра все равно "глазами" (тем более, что уши вянут), она теряет и в психологизме, и в сложности...

Пазлы в Discworld очень хороши — логичные, неожиданные! Есть такой забавный тип квестов, где перед играющим ставится заведомо идиотичная задача (типа "найти блестки, мышиную кровь, оплывшие свечи и три молотка" — как нашему Ринсвинду), но решение ее абсолютно логично и требует вполне здравого подхода. Это неизбежно создает юмористический эффект и заставляет игрока проявлять чудеса изобретательности — игра здесь оказывается стопроцентной игрой, а не тоскливой имитацией "боевых условий", а ее правила при этом не могут вызвать нареканий и не оскорбляют своей "нежизненностью" (несмотря на всю свою фантастичность!). В Discworld этот баланс соблюден отлично!



**Discworld II**

★ Perfect Entertainment
★ Psygnosis

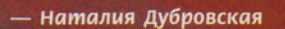
| | |
|---|---|
| 83% | ГРАФИКА |
| 70% | ЗВУК |
| 95% | СЮЖЕТ |

ИНТЕРЕСНОСТЬ **80%**

Так что играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и общий конфликт литературной основы с тканью игры. Можно и нахваливать, ведь хорошая, действительно хорошая игра! Но... сама до себя не дотянула. Сравните книжные иллюстрации из руководства со скриншотами из игры — и вы поймете, о чем я говорю.



Я говорю с вами о Смерти... Которую сделали хуже, чем могли.



— *Наталия Дубровская*



# Похищение в Санта-Фе

*Если вам понравилась игра The Elk Moon Murder, если вы действительно любите психологические детективы с закрученным сюжетом, способны часами копаться в вещественных доказательствах и обожаете вести бесконечные беседы со свидетелями; если посмотреть в глаза уличенному преступнику для вас важнее, чем его застрелить, а главное в расследовании — понять мотив преступления... Тогда не медлите ни минуты, ибо компания Activision решила поручить вам самое потрясающее расследование на свете — дело об убийстве, коррупции и киднэпинге* ***Sacred Ground****. Именно так называется вторая игра детективной серии Santa Fe Mysteries.*

Странный городишко этот Санта-Фе! С одной стороны — провинциальное болото, где отродясь не было ничего интересного, кроме вида на горы и индейской резервации. Музейчик, расслабленное население, богачи на отдыхе... Живи да радуйся!

Так ведь нет — какое уж там "радуйся", когда и насчет "живи" вечно возникают вопросы! Не успели вы отоспаться после победного (надеюсь) завершения дела об убийстве художницы Анны Элк-Мун, как ваш верный PDA (карманный компьютер-рация-и-Бог-знает-что-еще) голосом несгибаемого шефа Уэбера и отчаянным миганием напомнил, что полицейским спать не положено.

Киднэпинг! Похищена Рэнда Таскер, жена одного из самых богатых людей штата. Муж в отчаянии, свидетелей нет, мотивы неясны. Никакого отдыха, пока несчастная женщина не вернется домой живой и здоровой. Ошибка будет стоить вам карьеры, а ей — жизни.

Краткий инструктаж, не слишком ласковое напутствие от любимого начальника — и вы один на один с хитрым, ловким и жестоким гангстером, которому, скорее всего, нечего терять, кроме свободы, денег и положения в обществе...

Ой, простите, что это я такое сказала? Как это один на один?! А как же детектив-помощник Джон Найт-Скай, молчаливый индеец, способный раскопать и вытащить на свет самые что ни на есть потаенные делишки суетливых бледнолицых братьев? Он опять рядом с вами, а значит, шансы не так уж плохи!

Так что спать будут честные граждане и преступники, которых уже поймали (и у тех, и у других времени навалом), а вы со своим суровым напарником будете бить копытом землю: собирать доказательства, "трясти" свидетелей, проверять алиби...



Ставки растут с каждым потерянным часом, с каждой ускользнувшей от вашего внимания мелочью. Так ли убит горем несчастный муж, как пытается это показать? Что делала в его доме художница-декоратор — неужели она занималась исключительно отделкой помещений? Кого лучше расспросить об этом — местных сплетниц, или огорошить дамочку вопросом в лоб?

Работайте, работайте, детектив, у вас в запасе всего пять дней, возможно, последних в жизни похищенной Рэнды Таскер. Кстати, а она-то сама, невинная овечка, — как там у нее с моральным обликом и финансами? У Рэнды не было врагов — так говорят все, — но как быть с поджогом? Какие мотивы, кроме мести, могли заставить неведомого злоумышленника учинить чудовищный пожар в ее магазинчике кожаных изделий? Мести, и... как там у потерпевшей дела со страховкой?..

Ниточки, мотивчики, завязки и, разумеется, люди, со всеми своими немыслимыми приколами, которые, пока гром не грянет, кажутся не более чем материалом для местных сплетен...

Чего тут только нет! Друг дома был по-собачьи влюблен в Рэнду, а она предпочитала деньги своего истеричного супруга. По условиям брачного контракта, в случае развода она остается без гроша...

У индейцев свой счет к Мартину Таскеру — он покушается на земли резервации, рассчитывая устроить на них очередной горнолыжный курорт. Два десятка семей остались без крова... Кстати, а почему ему это позволили? Кто? За сколько?

Растраты, халатность, бесконечные любовные многоугольники — стальные нервы надо иметь, чтобы разобраться во всех этих нагромождениях лжи и амбиций. Еще надо хорошо считать и почаще сохраняться: потратил лишние пятнадцать минут на болтовню в кафешке или ненужный анализ — пиши пропало: Рэнда Таскер получит пулю в лоб, а вам придется искать новую работу.

Игра актеров заслуживает самых добрых слов, характеры персонажей логичны и интересны (хотя и узнаваемы — как и положено в старом добром детективе), диалоги вполне содержательны и развиваются очень живо... Правда, свободы бы в них, в диалогах, чуть побольше — что ни говори, а обидно, когда не можешь предъявить подозреваемому улику или задать коварный вопрос просто потому, что такая опция не предусмотрена, а сам Найт-Скай до этого не додумался. Все-таки он наш подчиненный, а не наоборот!

Но это уже так, придирки. Достоинств в Sacred Ground куда больше.

У игры, на удивление, удобный интерфейс, отличная (хотя и без особых изысков) графика, яркая, но выдержанная цветовая гамма (что в играх с видео — вещь исключительно редкая), и, в целом, ей присущ тот же строгий и лаконичный стиль, что и "Элк-Мун" — первой из "Тайн Санта-Фе".

Что и говорить, квест получился отменный — разумеется, для тех, кто предпочитает поскрипеть перышком, а не упасть-перекатиться.

**— Наталия Дубровская**

ИГРА
**Sacred Ground**
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

***Системные требования:*** *486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 16/38 Мбайт на HDD (DOS/Windows 95), SVGA, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, MS-DOS 6.22/Windows 95*

**Sacred Ground**
★ **Activision**
90% ГРАФИКА
85% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
**89%**


Игры для
Sony PlayStation
Компьютеры
для дома и
офиса
ВИРТУАЛЬНЫЙ
КИОСК
компьютерный телемагазин
ежедневно с понедельника по пятницу на
телеканале 2x2 в 13⁴³, на ГКТ — в 10⁰⁰ и 19⁴⁰
еженедельная информационно-
образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2x2 в
13⁰⁵, на ГКТ — в 10⁰⁰
ВИРТУАЛЬНЫЕ
МИРЫ
Программы и
игры для PC
Sony PlayStation,
Nintendo 64,
аксессуары
Hard Multimedia Soft Games Highend
Прием заказов по тел.:
(095) 453-8089 с 9⁰⁰ до 22⁰⁰
Бесплатная доставка домой или на работу
Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская",
"Третьяковская")
Часы работы: 10⁰⁰ - 18⁰⁰ (кроме воскресенья)

# Разноцветные радости в пластилиновом Нигде

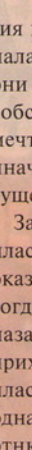
Game.EXE НАШ ВЫБОР

*...Все-таки врут, что, если чего-нибудь сильно захотеть, то оно сразу и получится: уж сколько лет разносится над земным шаром священный призыв "MustDie!!!", сколько рук хватается за пистолет при слове "ворота" — а Microsoft цветет себе и пахнет (не будем уточнять, чем), город Рэдмонд (шт. Вашингтон) как стоял так и стоит, а сам зловредный Билли как ни в чем не бывало поправляет себе очечки, раздает бесплатные сосиски как приложение к новой ОС и скупает наших программистов (тех самых, которые засыпают со вздохом "MustDie!" на устах) на корню, поскольку ненависть — так, не больше, чем любовь, а зарплата — это уже вопрос принципиальный.*

*Найдись в рядах многомиллионной, интернациональной и во всех отношениях многофункциональной армии микрософтоненавистников один завалящий экстрасенс — весь Сиэттл уже давно лежал бы в руинах, а сэр Уильям... даже подумать страшно, что бы с ним стало! Во всяком случае, дочка наверняка росла бы без папы.*

*Но экстрасенса все нет, и миллионы гейтсофобов на всех часовых поясах денно и нощно грызут ногти, в бессильной ярости повторяя свою мантру... и напрасно, потому что от "Микрософта" тоже бывает польза. Во-первых, он раздает сосиски... Во-вторых, он выпустил **The Neverhood**.*

Ужасно много лет назад, в 1988 году, художник Дуглас Теннэйпл придумал свой маленький пластилиновый мир, этакую серию работ в мелкой пластике, и назвал свое удивительное пластилиновое зазеркалье весьма красноречиво — Neverhood, то есть то, чего никогда не будет. Правда, сами жители (а у них была длиннейшая история, сложная мифология и вообще вполне налаженная жизнь, так что они легко могли иметь собственное мнение) мечтали назвать свою землю иначе — Everhood, то, что существует вечно.



Забавно, но смешные пластилиновые человечки оказались правы: вряд ли тогда, почти девять лет назад, Дугласу Теннэйплу приходило в голову, что его пластилиновая фантазия однажды возьмет и оживет, и отнюдь не для одних только слоняющихся по выставкам эстетов, а для тысяч самых разных людей, в просторечии именуемых "игровой общественностью". Что популярный западный игровой журнал включит Neverhood в первую пятерку рекомендуемых к покупке на Рождество квестов (в Америке игра, как водится, вышла гораздо раньше, чем в Европе), что в одном из чартов ее назовут "игрой месяца"... и что денег на реализацию проекта даст сам Билл Гейтс (благо, их у него много).

Короче говоря, через семь долгих лет, в 1995-м, Теннэйпл сколотил команду, создал проект "цельнопластилинового" квеста с кучей пазлов, локейшенов и морем анимации — и показал его Стивену Спилбергу. Спилберг сказал: "Круто!". После этих слов ни один крохобор не посмел бы сомневаться в успехе предприятия!

Теперь команде The Neverhood (вместе с фирмой DreamWorks, этим "совместным с Microsoft предприятием"... м-м-мда-а-а...) оставалось потратить всего-навсего год работы и три тонны пластилина — и Never-Everhood зажил своей жизнью, разлетевшись по свету в тысячах копий с грозной наклейкой "Certificate of Authenticity Microsoft" (эта загадочная надпись украшена чуть ли не водяными знаками. Оч-чень мило!).



Не знаю, может, это говорит о моей беспринципности и нравственной слепоте, но, когда я играла в это пластилиновое "Никогда", мне думалось совсем не об их "Микрософте", а о нашей "Пластилиновой вороне". Когда-то этот мультик поразил всех как некое эстетическое откровение: созданный в совершенно незнакомой тогда технике, мультяшный мир потрясал теплотой и осязаемостью, фантастической реальностью, с которой двигались персонажи и одни





ИГРА
The Neverhood
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 238-3889, 960-5543

дикие формы сменялись другими, "перетекая" друг в друга, — короче, той свободой и уверенностью, с которой художники лепили свою реальность, подчиняя зрителя ее законам.

Так вот, игрушка The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вороньей" технике, и как сделана! Хотя в игре, в сущности, всего один герой, а сама она скорее представляет набор забавных головоломок средней сложности, объединенных вполне условным сюжетом (несмотря на то что бесконечную историю Neverhood'а нам предложат просмотреть и прочитать, и не раз, в десятках самых разных пластилиновых видов) — какой это живой, красивый, одушевленный мир! Как в нем весело бродить, как интересно открывать новые места — как будто сам его лепишь и чувствуешь, как пластилин послушно меняет форму под твоими пальцами.

Впрочем, ощущение это весьма обманчиво — кто упражнялся с пластилином в детстве, знает, что эта маслянистая субстанция вовсе не так податлива, как кажется на первый взгляд. Тем более что теперь она живет вполне независимо, и из всех помощников в ее освоении у вас лишь развинченный малый по имени Клеймен, склонный к бессмысленной рефлексии и без вас совсем ни на что не годный. Стоит его оставить на пару минут без присмотра — и он уже ковыряется в ушах, пинает окружающие предметы (ужасно при этом деформируясь), или вовсе играется своей пластилиновой головой, небрежным жестом сняв ее со своих столь же пластилиновых плеч.

Зато он разнообразен, как сама жизнь: на каждую кнопку в игре Клеймен нажимает по-разному, на каждом экране движется в новом ракурсе и чуть иначе — художники-лепильщики труда не жалели, выложились на полную! Каждый шаг Клеймена — маленький шедевр анимации, каждый экран — шедевр "пластилиновой графики": что цвет, что фактура, что возможности взаимодействия с интерьерами... настолько все продумано, настолько все вручную, что даже вид игра приобретает совсем не компьютерный — будто и вправду попал в мультик, живой и теплый, а вовсе не в крутую игруху под Windows 95, да еще с весьма изрядными минимальными требованиями.



Непроходимых мест в игре практически нет, хотя многие пазлы требуют недюжинного внимания и сообразительности. Впрочем, самые занудные из них все равно приятно решать — уж очень они... пластилиновые! Скажем, надо там в одном месте насадить друг за другом на горизонтальный штырь в правильном порядке десяток плашек с буквами. Один раз ошибся — начинай сначала. Классическая головоломка из тех, что быстро доводят игрока до белого каления. Но как они здорово падают — сплошное удовольствие их ронять! Абсолютно реальное ощущение падающего куска пластилина — что звук, что скорость, что характер деформации... разве что поправлять потом вручную не надо — они так же "пластилиново" возвращаются (или не возвращаются) в исходное состояние. Нельзя поверить, что просто щелкаешь мышью, а не возишься с этими противными кусочками по-настоящему!

Одна в игре проблема — классическая, трехмерная — довольно гнусные перемещения от локейшена к локейшену. Как будто вот она, дверца, и стрелка на нее указывает, — ан нет, пока не сделаешь шаг вперед-назад-влево, к ней не попадешь, хотя вроде и оказываешься дальше, и идти надо каким-то загадочным маршрутом... но и здесь, на переходных экранах, любой предмет (если он "есть") столь же осязаем и пластилинов, как и все остальное, — чего только стоит мухомор, "пятнышко" с которого по глупости съедает наш герой! Их общение не слишком богато психологизмом, зато весьма темпераментно и эмоционально наполнено... так что малое количество второстепенных персонажей — беда небольшая. Они зато очень выразительны и весьма агрессивны.

Да, еще там совершенно забойная музыка — масса мелодий, в каждом локейшене, при каждом событии — своя, и каждый раз — в точку! И не раздражает, и не отвлекает, не "тянет одеяло на себя"... Мне ни разу за всю игру не захотелось ее вырубить — а это говорит о многом!

Так что шаг за шагом, экран за экраном, от загадки к загадке, по неверной пластилиновой почве — и вы уже спасли пластилиновое Никогда от исчезновения в пластилиновом Нигде, и его разноцветные обитатели могут спокойно предаваться радостям полиморфизма в своем странном изменчивом мире, а наш герой — играться своей головой и всеми частями тела ровно столько, сколько ему хочется. Игра закончена, музыка отыграла, кредитсы пробежали — и нам пора в свою не менее обманчивую, но такую жесткую и неуправляемую реальность.

***— Наталия Дубровская***

***Системные требования:*** *Pentium 75, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, SVGA, 10 Мбайт на HDD, звуковая карта, Windows 95*



# Девичьи забавы

*...У нас тут чисто мужской коллектив, и мы застряли! (Из разговора с читателем)*

## Солюшен к игре Leisure Suit Larry: Love for Sail!

*Возможно, вы прошли седьмого Larry сразу и безо всякого труда, и герой уже давно наслаждается плодами ваших успехов в каюте прелестной капитанши. Если же это не так, и вы отнюдь не специалист по экстремально-нестандартному услаждению стареющих ловеласов, то есть застряли где-нибудь в середине, а то и в начале, то вот вам инструкция по удовлетворению самых ненасытных потребностей бедняги Ларри (правда, там, где несчастный сам решит опростоволоситься, ему помочь уже нельзя...).*

## ВНИМАНИЕ!

Игры серии **Leisure Suit Larry** предназначены исключительно для **ВЗРОСЛОЙ** аудитории, поскольку в них совершенно отсутствует воспитательный момент, зато есть море шуточек для взрослых, непристойных намеков, рискованных сравнений, сомнительных ситуаций и грязных домогательств. Sierra On-Line, будучи ответственной корпорацией (которой совершенно ни к чему, чтобы вы или кто-то другой начал преследовать ее в судебном порядке), ни в коем случае не рекомендует игру "Love for Sail!" лицам до 18 лет, а также тем, кто легко впадает в депрессию от вида обнаженного тела или страдает острой формой гражданской сознательности, — хотя все мы здесь полагаем, что игрушка очень смешная и гораздо менее непристойная, чем какое-нибудь ток-шоу (во всяком случае, из тех, что показывают поздно вечером. У нас здесь, в офисе, вообще нет телевизора — правда ведь, босс?!).

Хотя игры про Ларри предназначены для взрослой аудитории, за последние десять лет каждый из нас столкнулся с парой случаев, когда в них играли подростки — и все они выросли вполне приличными людьми. Впрочем, вы, подростки, все равно будете разочарованы, поскольку в игре на самом деле слишком мало похабщины, чтобы вас порадовать (при условии, что вы привыкли к видюшным фильмам). Кроме того, мы против, чтобы лица до 18 лет посещали посвященную Ларри страницу нашего Web-сайта, поскольку там запросто можно наткнуться на кусок из мультика с голыми тётками, а то и на что-нибудь похуже. На самом деле особой наготы в игре и нет, если не считать Easter eggs, которые эти чертовы программисты все пихают и пихают за спиной корпорации! (Мы пытаемся взять ситуацию под контроль, но с этим ни одна корпорация не справится!) Так что если вы вдруг и правда найдете в игре что-то неприличное, держите это при себе, ладно?

**Вниманию родителей!**
Поскольку игры про Ларри не годятся для вашего потомства, мы настоятельно рекомендуем созданную тем же Элом Лоувом игру для семейного просмотра — Torin's Passage. Она кристально чиста, подходит для всей семьи и заставит смеяться и вас, и детей — хотя и в разных местах!

*(Прочитано на Web-сайте компании Sierra.)*



**Отель La Costa Lotta**

А как хорошо все начиналось!.. Только Ларри оттянулся на полную, наконец достигнув вершины блаженства с неповторимой Шамарой (он прихватил ее из Larry 6), как все опять пошло вверх дном: усыпив бдительность ухажера неуемными ласками, обманщица под предлогом новой сексуальной забавы приковала несчастного сластолюбца наручниками к спинке кровати и ушла, посмеявшись над его мужскими достоинствами, очистив его бумажник и запихнув ради шутки бедняге в зубы горящую сигарету.

Бывают случаи, когда курение — единственный шанс сохранить здоровье. Если бы наш герой сумел спокойно досмолить навязанный ему бычок, может, ничего и не случилось бы, однако Ларри, как истинный любитель бега трусцой, поперхнулся, закашлялся и выплюнул горящую сигарету прямо на кровать.

Незачем и говорить, что из этого вышло. Охваченный пламенем, закованный в наручники, вопящий, извивающийся — таким достанется нам Ларри в начале Love for Sail!

Руки у него, конечно, заняты, зато ноги свободны — посмотрите, как он ими сучит! Взгляните на столик справа — там лежит замечательный набор для рукоделия, в который входит большущая иголка. Берем набор, открываем его (вызвав инвентарь — Ctrl+I или просто щелчок правой кнопкой мыши) и достаем иглу (щелкаем на "Hair Weave Kit" в инвентаре, а потом — на "Open").

Увы, этой иголкой наручников не открыть. Слава Богу, у Ларри есть еще одна нога, а при кровати — еще один столик, с другой стороны. Прихватываем с него щипцы сомнительного назначения и сгибаем иголку



(щелкаем на "Vice Grips", выбираем "Use", а затем "Needle"). Отмычка готова! Ловко орудуя пальцами ноги, Ларри запросто откроет ею наручники — дождитесь только, пока он немного успокоится, щелкните на наручниках (должна появиться надпись "Handicaffs"), выберите "Use", а потом "Bent Needle".

Страдалец свободен, но пожар бушует вовсю, и до двери Ларри не добраться — наш герой прижат к окну, а пожарные снизу требуют, чтобы он немедленно прыгнул на растянутый



брезент (подумаешь, 40-й этаж!). Даже и не пытайтесь залить огонь водой из аквариума с дохлыми рыбками, открыть балконную дверь (разбить ее стулом). Без толку! Щелкните на стекле, выберите "Other..." и введите "break".

Бедный Ларри! Со всей дури головой в стеклянную дверь! И все это ради того, чтобы сигануть с сорокового этажа на кусок брезента и, отрикошетив, оказаться на огромном кактусе! Ну и куда дальше, вытащив иголки? По ходу дела наш Ларри успел подобрать буклет, приглашающий любителей красивой жизни в морской круиз. Только этого ему и не хватало! С кактуса — на пароход. Славный путь!

**Лайнер PMS Bouncy**

Итак, Ларри ступает на борт корабля, где будут разворачиваться все дальнейшие события. Естественно, первое, что он здесь получает, — смачная пощечина. Не менее естественно и то, что закончит он путешествие (если вы будете достаточно сообразительны и усердны) в объятьях той самой ослепительной капитанши, которая сейчас с таким смаком засветила герою за неосторожно брошенное слово.

Да, на такой посудине и с такой женственной командой Ларри есть чем заняться! Кстати, в следующем эпизоде интендант сообщит нашему неутомимому парнишке, что его каюта занята, и ему предложено занять другую, куда бОльшую. Даже мы знаем, что следует ожидать после таких заявлений (хотя и не осилили всех предыдущих Larry), а вот сам Ларри почему-то не догадывается и чуть ли не прыгает от радости. Тем более, что каюту он увидит еще не скоро — стоит вам немного поболтаться по холлу, как на весь корабль прогремит объявление о том, что все желающие провести следующую неделю, услаждая капитаншу Thygh в ее апартаментах, должны явиться в салон (!).

Щелкните правой кнопкой и выберите из появившегося списка "Map" — перед вами карта PMS Bouncy, которая позволит вам легко перемещаться по судну. Салон находится в середине второй палубы. В правом нижнем углу покажется картинка с подписью "Proud Lil' Seaman Lounge". Бегом, а то капитанша ускользнет! Нужно просто щелкнуть, когда обозначающий салон квадратик будет красным.

Здесь очень уютно. Скамейки в виде пиратских сундуков, бутафорские пушки, а на сцене, решенной, как и весь салон, в красных тонах, стоит наш старый знакомый интендант Питер и объясняет правила состязаний. Победитель конкурса TMT (Thygh Man Trophy) и будет тем счастливчиком, которому капитанша доверит организацию своего досуга на ближайшую неделю.

Когда интендант замолчит, хорошенько осмотритесь. Среди сундуков в левом ряду прячется что-то красненькое в полосочку. Щелкните на нем! Ну вот, вы уже начали играть в безобразную игру "Where is Dildo?". То длинненькое, одетое в полосатый костюмчик, и есть заветный Dildo, а всего их здесь разбросано 32. Что такое Dildo, я вам объяснять не стану (хотя нетрудно и по виду догадаться). Найдя его, идите в дверь, расположенную под сценой, — окажетесь на верхней палубе. Те счастливчики, кому игра досталась на "родном" диске, в коробке и с примочками, а не на "болгарской" поделке, могут насладиться запахом моря, слегка пройдясь ногтем по волшебному устройству под названием CyberSniff 2000 — это такая разделенная на квадратики карточка, позволяющая не только видеть и слышать то, что происходит вокруг Ларри, но и подключить к игре обоняние (на самом же деле еще неизвестно, кому больше повезло!).

Палуба украшена замечательной растительной скульптурой — декоративные кусты в кадках острижены так, чтобы напоминать различных животных. В одной из кадок таится очередной Dildo. Теперь нужно идти налево — отведите курсор к левому



краю, чтобы на экране появилась стрелка, и щелкните. Ага, застекленный ящик с пожарным шлангом! Откройте его (щелкните и выберите "Open") и стащите шланг — кто знает, вдруг пригодится, а здесь он все равно валяется без дела.

Наверняка за это время на экране уже появилась обворожительная пиратская дама с катастрофическим отсутствием зубов, манер и левой ноги. С ней надо поговорить. Обсудите все предложенные темы. Во-первых, вы узнаете, что ее зовут Пегги. (Бестолковый Ларри, конечно, решит, что имя происходит от "peg" (деревянная нога), но добрая женщина быстро его поправит, объяснив, что Пегги — просто уменьшительное от имени Маргарет. Если бы не обилие нецензурных выражений, которыми она украшает свою речь, разговор был бы куда короче.) Во-вторых, надо расспросить о трагических обстоятельствах, приведших к утере одной из ее конечностей. Итак, если смешать нехорошую вещь под названием KZ Sexual Lubricant и какой-нибудь



дезодорант — получится взрыв, достаточно сильный для того, чтобы оторвать такую толстую ногу. Если хотите, можете поговорить еще о чем-нибудь, выбрав "Other...", например, введите слово "captain", чтобы Ларри мог послушать самое красочное описание того, чем занимается вышеупомянутая командирша в то время, как честные девушки вроде Пегги надрываются на работе. Когда беседа вам надоест, просто выберите "Goodbye".

Продолжаем прогулку по палубе. Здесь тоже прячется маленький Dildo — за кадкой с зеленой овцой. Кстати сказать, овца причудливо украшена плодами кумкват (существуют на самом деле). Сорвите парочку, хотя овце, наверное, трудно будет без них обходиться.

Видите угрюмого малого справа? Задача этого усатого бездельника — развлекать деток, делая для них игрушки из воздушных шариков. Увы, деток в этом круизе нет (поскольку им не место на таком похабном судне), да и животные, которых делает этот усатый зануда в бермудах, весьма однообразны и напоминают одно и то же — то самое, что и Dildo. Беседа с ним — последнее невинное развлечение, которое может позволить себе Ларри до начала конкурса. Теперь все





его силы должны быть брошены на достижение заветной цели, прохлаждающейся сейчас в своей каюте рядом с рубкой.

Список состязаний есть на специальной магнитной карточке TMT scoreard, которую Ларри выдали для участия в конкурсе. Щелкните на названии соревнования — и сразу же окажетесь в нужном месте. Однако пока вступать в битву рановато, надо провести подготовительные работы.

**LoveMaster 2000**

Пора Ларри познакомиться с самой таинственной женщиной PMS Bouncy —



библиотекаршей Victorian Principles. Совершенно непонятно, что эта надоеда в роговых очках и с воротничком-стоечкой делает на таком веселом судне. Остается только надеяться, что попала она сюда не случайно, и кому, как не Ларри, покорителю женских сердец, сокрушителю девственности, разбудить ее второе, несправедливо подавленное, ненасытное "я"?

Само собой, библиотекарша обитает в библиотеке. Найдите Library на карте (прямо за холлом с роялем и бассейном).

Загляните за часы — там прячется еще один Dildo. Рассмотрите книжки на полках — читать их Ларри все равно не будет, но их краткое описание расскажет вам о многом. Все изучив, двигайтесь дальше по коридору, в кабинет самой Victorian.

Поговорите с ней. Милая женщина любезно ответит на любые вопросы, но даже самый маленький намек на флирт вызывает у нее откровенную тошноту. Конечно, Ларри в это ни за что не поверит. Он-то знает, что беседы о сексе не могут вызывать ничего, кроме искреннего здорового интереса. Однако книжный червь есть книжный червь, и путь к его сердцу лежит исключительно через печатное слово.

Выберите "Other..." как тему разговора и введите любую глупость. Ответственная Викториан немедленно отвернется к компьютеру и начнет искать соответствующую книжку, а поскольку машина у нее древняя, и стоит на ней дедушка DOS 2.0, времени на эту операцию уйдет изрядно. Пока девица работает, быстренько хватайте с конторки клей (Mucilage) и... уходите, поскольку предложить непреклонной библиотекарше что-нибудь для общего развития мы ничего не можем. Следуйте прямо в холл. За одной из колонн прячется полосатый Dildo — непременно вытащите его оттуда.

Пора нашему Ларри вылезти из своего замечательного одеяния и немного позагорать. Идем в бассейн (Clothing Optional Pool). В раздевалке в кустах скрывается очередной полосатый сюрприз. Взяв его, подойдите к ответственному за гардероб громиле в плавках и поговорите с ним о проблемах пожарной безопасности. Дело в том, что в полистироловом костюме загорать никак нельзя — под лучами жаркого тропического солнца ткань может воспламениться. Плавки Ларри забыл, да и не принято здесь ходить в плавках, а остаться без всего герой стесняется — предпочитает более интимную обстановку. Добрый охранник Дик выдаст ему некое пляжное приспособление со слоновьим хоботом и ушами, отчего Ларри будет чувствовать себя еще хуже.

Завернувшись в полотенце, наш подопечный поспешит к бассейну... чтобы прийти на помощь попавшей в беду прелестной и совершенно нагой незнакомке. Бедной девушке в глаза попала жидкость для загара, и она со стонами шарит в воздухе руками, надеясь наткнуться на полотенце. И наткнется, поскольку Ларри, увидев такое великолепие, разумеется, не преминул подойти поближе. Ну что за прелесть эти плавки! И что за прелесть эта Дрю Бэрингмор — кажется, даже прикрывающий Ларри слоник это оценил.

Поговорите с ней. Оказывается, эта божественная нагота — перманентное состояние прелестной Дрю в круизах. По прибытии на судно она сразу же сдает вещи на хранение, чтобы провести все путешествие наедине с солнцем. Она нежится весь день в шезлонге, работая на своем лэптопе (Дрю — девочка очень ученая, и прочитает Ларри целую лекцию о происхождении того рода плавок, в которые он случайно попал). Так что мисс Бэрингмор не имеет ни шанса покинуть бассейн (а значит, и навестить Ларри в его каюте), пока не получит свою одежду назад.

Непременно дайте Дрю возможность заказать у бармена Gigantic Erection. Эй, эй, это вовсе не то, что вы (и бармен) подумали. Это такой коктейль, который пьют через мороженый банан. Запомните: самое главное качество этого напитка — его длительное изготовление, и это Ларри скоро пригодится.

Попробуйте одолжить у Дрю книжку, которая лежит рядом с ней на столике. "Эротические подвиги Геркулеса" — именно то, что нам нужно, чтобы разбудить спящую красавицу Вики. Увы, Дрю ее еще не прочитала и отдавать не хочет.

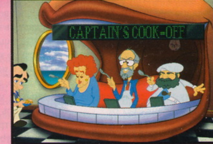
Придется дождаться, пока она ее изучит, а до того заняться чем-нибудь другим. Уходя, бросьте взгляд на журнальный столик у перил — на нем лежит журнал Peoples, а в журнале есть упоминание о выступлении дуэта Juggs. С этими душечками мы тоже еще увидимся!

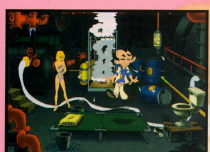
Пора Ларри посмотреть, что за каюту предложили ему взамен заказанной, и вообще — какой может быть каюта под номером "0"...

Как бы вы ни были потрясены размерами и уютом новых апартаментов Ларри, не забудьте поймать маленького Dildo — он прячется за ведром. Если у вас крепкие нервы, можете понюхать, чем здесь пахнет, прилечь на койку, послушать, как капает вода из труб, и даже попробовать использовать унитаз (не рекомендую). Между прочим, сливная труба этого ужасного механизма заткнута баллончиком Silicone Lubricant. Возьмите его — все равно туалетом вам уже не воспользоваться. Заберите и туалетную бумагу, которая висит рядом...

Слишком грамотная Дрю читает быстро, и, возможно, пока Ларри доламывал сортир, она закончила свою книжонку (для кого-то легкое чтиво, а для кого —







Prowess).

Как здесь весело! Какой спортивный азарт! (Владельцы фирменного комплекта, поскребите квадратик 7!) Даже Dildo заинтересовался — вон он, нависает над четвертой кабинкой.

Улыбающаяся похабными красными губками машина в углу — это Cardreader, вроде турникета в метро. Щелкните на ротике и используйте TMT scoreard.

Ларри, Ларри, бедный теоретик! Вряд ли капитан захочет проводить время с конкурсантом, получившим в самом ответственном состязании два очка из тысячи возможных (для других).

Нажав на зеленую кнопку, Ларри отправится отдыхать в каюту — потому что он СТРАШНО устал. Там в качестве утешения его ждет еще один Dildo (прячется за трубами в левом углу).

Ну что же, если гора не идет к Магомету, Магомет заходит с тыла: пора посмотреть, что стало с Вики за это время... Ага! Думаю, вы уже почувствовали, что в библиотеке несколько изменилась атмосфера. Вот и Dildo лишний появился (справа).

Зеленоглазая вампирша Вики, окруженная самыми невероятными приспособлениями и самыми нечитабельными книжками, ждет своего спасителя на том же месте. Ох, как она готова его отблагодарить! Ух, как она его отблагодарила! Уж ей-то никто не посмел бы поставить два балла! (Учтите, что подобную реакцию вызовет... банальный разговор о погоде.)

Чудовище, которое Ларри разбудил в этой очкастой недотроге, оказалось столь неукротимым, что несчастному просветителю пришлось возвращаться в свою каюту за номером "0" прямо-таки нагишом, как Дрю Бэрингмор. (Добрая Вики в качестве компенсации выделила ему "Jacket" — а какой jacket может быть у библиотекарши! Очередная суперобложка, разумеется.

учебное пособие). Проверим.

Возвращаемся к бассейну, надеваем на Ларри любимого слоника и снова просим у Дрю книгу. Точно, она с ней уже расправилась и готова уступить. Берем томик, одеваемся и бежим к Вики в библиотеку.

Заставьте ее поскорей отвернуться к компьютеру (выбрав "Other..." и набрав любое сочетание букв) и схватите занудную книгу, лежащую сверху пачки высоконравственной литературы, которую Вики отобрала для себя (на конторке слева). Если библиотекарша уже повернулась, попросите ее поискать что-нибудь еще.

Вызовите инвентарь, щелкните на книге и выберите команду "Remove Jacket". Есть! Ларри снял с занудной книги суперобложку. Теперь щелкните на "супере" и выберите "Use". "Юзать" обложку надо, разумеется, на "Erotic Adventures...". Теперь под обложкой с гордыми словами "Prudish and Proud" скрывается легкомысленное исследование античных сексуальных похождений.

Щелкните на пачке книг, выберите "Use" и положите на стопку полученное безнравственное чтиво.

Вики надо дать время, чтобы разобраться, что к чему, поэтому Ларри может смело идти в свою каюту, не боясь пропустить что-нибудь интересное. За унитазом его ждет новый Dildo.

Отдых отдыхом, а надо заранее найти местечко, где библиотекарше будет удобно применять свои новые способности (если Ларри преуспеет, конечно).

Достаньте карту или TMT scoreard и отправляйтесь туда, где проходит конкурс LoveMaster 2000 (Sexual

Можно представить шок почтенной старой леди, когда столкнувшийся с ней в коридоре Ларри от ужаса разорвал этот жалкий фиговый листок пополам, представ перед ней во всей своей красе!)

Слава Богу, у Ларри в каюте целый запас белых полистироловых костюмов, которые, как известно, не мнутся и не протираются. Одевшись, снова проведайте Вики, поскольку Ларри, само собой, надеется на повторение.

Увы, за это время обновленная Викториан слегка осознала, что к чему, и больше с Ларри знаться не хочет. Она, видите ли, за это время стала "наиболее сексуально компетентным лицом на этом судне". С одной стороны, это, конечно, не может обрадовать Ларри, с другой — дает ему неплохой шанс воспользоваться новыми возможностями супербиблиотекарши другим способом.

Побеседуйте с Вики о сексе. Намекните, что даже если она и слишком хороша для Ларри, но самой сексуально продвинутой на корабле ее все равно называть рановато. Пусть докажет свои возможности в честном состязании: забьет всех на конкурсе LoveMaster 2000 (том самом, где Ларри опозорился).

Она бы и рада, но члены команды не имеют права участвовать в соревнованиях, и им не выдают TMT scoreard. Ну это уж точно отговорки. Ларри охотно предоставит ей свою карту, чтобы она могла задать всем жару.

Как вы уже поняли, победа в самом важном конкурсе — у Ларри в кармане: Вики учинила такой погром в той



самой кабинке, из которой в прошлый раз вывалился жалкий Ларри, что даже табло не выдержало, не говоря уж о ее несчастной жертве.

Плевать, что она одарила Ларри ледяным взглядом — карточка-то была его, и капитанша стала на шаг ближе.

**The Best Dressed Man Contest**

Теперь Ларри надо доказать, что он самый крутой модник на этом развратном пароходе. Сходите, посмотрите, где проходят соревнования: найдите это место на карте корабля или щелкните на названии конкурса на TMT scoreard.

Конечно, и в этом строгом зале со сканером, кучей компьютеров и вращающихся с тихим шорохом пленок прячется маленький Dildo (он совсем рядом с Ларри).

Симпатичный манекен возле сканера скрывает ручной cardreader вроде тех, что используют у нас в валютных магазинах. Где он его прячет, не скажу, замечу только, что добыть его можно, расстегнув молнию. Используйте его с TMT scoreard, и... вряд ли в наше время удастся легко доказать, что полистирол — лучшая ткань для летнего





костюма. Придется Ларри подналечь — не переодеваться же!

Найдите на карте бальную залу (Captain Quegg's Ballroom) и отправляйтесь прямо туда. Очередной Dildo притаился на сцене, любуется на резвящихся в бассейне со стеклянным полом купальщиков.

Никакого бала здесь нет, а стоит мольберт, за которым сидит девица, красивая, как фотомодель, и нахальная, как все француженки. Она и есть модель, правда, бывшая. Джейми Ли Коитус оставила подиум, чтобы стать модельером, но вероломный Келвин Клоун украл у нее идею весенней коллекции, и теперь она изнывает от творческой импотенции, поскольку новых идей у нее нет.

До чего же глупая девушка! Новая идея стоит перед ней, и они вполне могут помочь друг другу. Выберите "Other..." как тему разговора и введите "leisure suits".

Да, да, вот оно, спасение, вот он, шанс посрамить ненавистного Келвина! Уж предлагать публике полистироловые костюмы в стиле Ларри ему никогда не придет в голову. Загвоздка только в одном — где раздобыть эту редкую дрянь, чтобы Джейми Ли могла создать модель для показа?

Если вы хоть чуть-чуть походили по кораблю, то наверняка уже побывали на



мачте, а если уже побывали на мачте, то видели паруса. Ну уж теперь-то, прочитав эти слова, вы точно поняли, из чего эти паруса сделаны. Осталось только отрезать кусочек и принести его мадемуазель Коитус.

Отправляйтесь в Сад скульптурных копий (El Replicant Sculpture Garden) — он перед казино. Сад украшают два классических шедевра: Давид из... вышедших из употребления карт и Венера Милосская из.... игральных костей. Dildo примостился у ноги Давида. Возьмите.

Между прочим, у Ларри



есть возможность немного напакостить и здесь. Внимательно посмотрите на исполинскую ступню костяной Венеры и вытащите у нее из пальца ноги пару костей. Каков эффект! По-моему, именно такие действия принято называть "актами вандализма".

Выйдите в главный зал. Еще одного Dildo можно найти около огромных книжек. Щелкните на нем и возвращайтесь в Сад скульптур. Скульптор пошел передохнуть (и "отплакаться"), так что Ларри может без помех забраться на леса и стащить из его ящика с инструментами отвертку.

Пойдя по неверной дорожке, трудно остановиться, и теперь путь Ларри лежит туда, где, будь мы в родных краях, висела бы табличка "Посторонним вход воспрещен", — найдите на карте место под названием "Employees Only".

Здесь очень уютно, стоит с десяток систем защиты, включая лазерную и артиллерийскую, и висят портреты прежних победителей Thygh Man Trophey (среди них... Билл Клинтон и другие достойные люди). За всеми системами защиты расположена тяжелая бронированная дверь, ведущая туда, куда, собственно, вход и запрещен. Ну что я могу сказать? Просто зажмурьтесь, наберите побольше воздуха и нагло двигайте вперед — вдруг пронесет?

Дошел ваш Ларри до двери? Не тронула его вся эта страшная техника? Поздравляю! А дальше что? Как открыть дверь? Перестаньте мучительно соображать, где взять ключик, — всегда лучше рассчитывать не на свою сообразительность, а на чужую глупость и неаккуратность. Щелкните на двери, выберите "Other..." и наберите "push". Вот и все — какой-то бездельник просто забыл ее закрыть.

Кроме Ларри, сюда проник и полосатик Dildo (за стулом справа). Посмотрите, что лежит на столике. Прежде всего, там лежит баллончик KZ Sexual Lubricant (рядом с кофеваркой) и специальный провод с двумя "крокодильчиками" — его используют в казино, чтобы не допустить jackpot'а. Возьмите и то, и другое.

Не забудьте бросить взгляд на шкафчики, и обязательно полюбуйтесь на прелестную капитаншу, изображенную на висящих на стенах и холодильнике постерах (самые разные и привлекательные виды).

Настал момент подойти к ней поближе, посетив мостик (Bridge).

Заберитесь по лестнице на самый верх, полюбуйтесь на паруса. Разумеется, стопроцентный полистирол! Жалко, что паруса не подняты и от них нельзя отрезать ни кусочка. Сходите в рубку, чтобы посмотреть на управление. Никакой возможности поднять паруса там нет, зато есть еще один Dildo и страшный волкодав, стерегущий рубильники.

Выйдя из рубки, Ларри, если оглядится, сразу заметит распределительный ящик на стене — под фальшивым спасательным кругом. Открываем его отверткой ("Use", потом "Screwdriver") и снимаем с ящика крышку.

Так, два предохранителя. Один отвечает за громкоговорители, другой — за паруса. Если на первый нагрузка, судя по непрекращающимся воплям, колоссальная, то второй прозябает в бездействии. Вот если бы наоборот! Или хотя бы вместе! Достаем провод с крокодильчиками и замыкаем пробки.

Посмотрим на эффект. Забирайтесь на мачту и ждите, пока будет сделано объявление. Ура, работает! Но не зубами же отгрызать этот полистирол от мачты! Отверткой его тоже не отковыряешь. Короче говоря, придется бедному Ларри спускаться вниз и идти в столовую — искать ножик.

Найдите на карте обеденный салон (The Heaving Ho').

А здесь неплохо! По стеночкам шведский стол, а в центре — ледяная скульптура, с потрясающим реализмом отображающая резную капитаншу Thygh без лишних покровов. В принципе, у Ларри есть возможность лизнуть ледяную капитаншу, но я бы не советовала вам так рисковать.

В дальнем конце зала — дверь, куда не пускают лиц "до 18 лет" и нашего Ларри. Можно прижать к ней ухо и послушать, как там весело. Дверь заперта намертво, так что герою в своих усладах придется довольствоваться ледяной мисс captain.

Найдите на столе с закусками блюдо с бобами (Bean Dip) — единственное, что Ларри пришлось здесь по вкусу. Приятного аппетита! Можете теперь щелкнуть на Ларри, и... владельцы CyberSniff 2000, на этот раз я вам действительно не завидую! Все-таки пожалейте человека и дайте ему решить свои проблемы, выбрав "Fart".

На одном из столов, разумеется, есть самое важное "блюдо" — заветный Dildo.

Справа стоит противный

китаец со сладенькой улыбочкой и угощает желающих потрясающей свининкой — вот она, рядом, щурит глазки, завив хвостик пружинкой. Попросите буфетчика отрезать вам кусочек... восхитительный поросенок оказался не более чем крышкой, а под ним стоит банка мясных консервов s'Pork — до боли знакомый студенистый, розовый свиной паштет. Рискните, съешьте порцию (чего уж терять после бобов), а потом еще одну. Буфетчик пойдет за новой баночкой, и тут-то у Ларри появится возможность взять огромный, острый, страшный мясной нож. Именно то, что нужно, чтобы проделать в парусах хорошую дыру.

Среди свисающих сверху сомнительных сарделек есть одна в полосочку — думаю, вы ее узнали. Освободите весельчака Dildo, и, чтобы добро не пропадало, стащите лампочку из нагревательной



лампы.

Набив все это в карманы, возвращайтесь на мостик. Залезьте на мачту, ждите объявления. Используйте нож на парусах.

Можете даже и не стараться, не торопиться зря — все равно недотепа Ларри не успеет спуститься до того, как паруса ударят его и плотно спеленают, прижав к мачте. Ну, учитывая в какую каюту поселили нашего любимца, это не худший способ провести ночь — а провести ее придется, поскольку больше объявлений не ожидается до самого утра.

Шлепнувшись на мостик с заветным полистиролом за пазухой, Ларри, конечно, не останется ничего другого, как радостно побежать в бальную залу и обрадовать Джейми Ли. Отдайте ей ткань...

Ой-ой-ой, опять голышом через весь корабль в каюту номер “0”! И ладно бы причина, по которой Ларри оказался в этом плачевном положении, была такой же достойной и приятной, как в прошлый раз! Увы, безжалостная Джейми Ли просто содрала с него одежду, чтобы сделать по ней выкройку. Может быть, хоть в этот раз наш бедный нудист ни на кого не наткнется! Нет, ну почему, почему первым встречным должна была оказаться именно Пегги-пиратка?! Несомненно, это не та особа, которую Ларри хотел бы потрясти своими достоинствами.

Возвращайтесь к Джейми Ли. Что такое? Дверь заперта, Джейми ушла... Нет, на двери записка: “Жду за сценой”. За сценой так за сценой. Эй, она же сказала ЗА сценой, а не НА сцене! Впрочем, тоже неплохо — наконец-то Ларри оценили по достоинству. Ой, нет, к такому бремени славы он еще не готов. Оставьте в покое его костюм!.. Увы, обезумевшие фанаты разодрали очередной костюм на мелкие кусочки, и Ларри опять пытается прошмыгнуть проторенной дорожкой. И,



как всегда, прямо у каюты сталкивается с корреспондентом газеты Inside Edition.

В любом случае, хамское поведение публики должно вас (и Ларри) убедить, что благодаря Джейми Ли и парусам взгляды на моду несколько изменились, и теперь Ларри может смело залезать в сканер на конкурсе на лучший костюм.

Вот так! Все в природе относительно, даже красота. Ларри стал несомненным победителем в этом сложнейшем состязании и еще на шаг приблизился к прелестям разборчивой капитанши.

(Кстати, при каждом посещении бальной залы там будет появляться новый Dildo — один за стулом, другой за статуей.)

В общем, Ларри уверенно выходит в лидеры, и теперь ему надо показать себя в азартных играх...

***— Наталия Дубровская***

(Окончание следует.)

# 5-18-25... Сезам, откройся!

*Здравствуйте! Вас беспокоят большие поклонники игры Lighthouse. Из вашего материала мы узнали, как открыть сейф, но у нас все равно ничего не получается. Если можно, несколько конкретных вопросов:*
*1) “Вправо” — это по часовой стрелке?*
*2) “5 вправо” — это пять щелчков или до цифры “5”?*
*3) Можно ли открывать сейф, делая остановки в наборе?*
*4) “18 влево, минуя ноль” — значит, перейдя через 0?*
*5) Нужно ли перед набором следующей цифры делать паузу или какую-нибудь манипуляцию?*

**Семья Герасимюк,**
**Ростов-на-Дону**

С начала нынешнего года фанаты (и просто жертвы) Lighthouse буквально завалили отдел квестов просьбами о помощи. Закаленные нажиманием кнопок и охотой за пикселами, бойцы не могут открыть сейф в доме Крика (в самом начале игры). Вернее сказать, квестеры разделились на тех, кто, подобно мне, проскочил этот момент безо всяких проблем, повертев рукоятку сейфа в разные стороны минут десять, и тех, кто крепко засел на этом месте, потому что ЗАДАЧА С СЕЙФОМ НЕ ИМЕЕТ КОРРЕКТНОГО ЛОГИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ.

Итак, еще раз о том, как открыть сейф.

1. Установите максимальную яркость картинки (она регулируется на экране с маяком).

2. Подойдя к сейфу, сохраните игру.

3. Сделайте 4-5 полных оборотов ручки по часовой стрелке. Эта же операция стирает ранее неправильно набранную комбинацию.

4. Остановите ручку на цифре “5”. Как вы понимаете, для того чтобы ее достичь, вам придется поворачивать ручку от нуля направо (по часовой стрелке).

5. Совершенно не обязательно добиваться того, чтобы каждая цифра набиралась одним щелчком мыши. Вполне допустимо переводить ручку постепенно, с остановками на каждый цифре.

6. Цифра “18” содержит ничем не объяснимую “подлянку”: на самом деле фактически ее нужно набрать дважды: сначала вы достигаете ее, идя от пятерки налево, затем, ПРОДОЛЖАЯ ДВИЖЕНИЕ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ (т.е. налево), ОПИШИТЕ ПОЛНЫЙ КРУГ И СНОВА ВЕРНИТЕСЬ К ЦИФРЕ “18”. Цифры видны довольно плохо, поэтому убедитесь, что вы “попали” точно.

7. Теперь по часовой стрелке дойдите до цифры “28” (здесь подвоха нет! Просто прощелкайте от 18 до 28) и остановитесь. Если все сделано правильно, сейф откроется, и картинка автоматически изменится.

Дерзайте! Медвежатник — профессия почетная, а вы, если наконец проветесь, сможете смело претендовать минимум разряд на третий.

***— Ольга Цыкалова***

# <Мониторы, которые мы выбираем>

## Тестовая лаборатория Game.EXE кладет глаз на мониторы

*(мультимедийные и не очень)*

**Согласитесь, прежде чем отправляться в магазин за 14-, 15-, 17-дюймовым чудом от Sony, Philips, Goldstar, ViewSonic или Samsung, было бы совсем не лишним ликвидировать безграмотность в своих "мониторных" знаниях. Ибо кому как не вам потом за этим аппаратом долгими часами ломать глаза, изничтожая вражьи полчища или колонизируя новые планеты? А ломать-таки (в буквальном смысле) придется, если, чего-то не зная или чего-то недопоняв, вы промахнетесь с покупкой...**

**Итак, наша доблестная тестовая лаборатория не посчитала за труд окинуть взглядом многообразие живущих ныне в городе-герое Москве мониторов, дабы отделить зерна от плевел...**

### Как в часах...

Как водится, начнем с физических принципов построения изображений, которые наши сегодняшние "подопечные" призваны демонстрировать.

За годы компьютеризации использовались несколько принципов, однако сегодня широко применяются только два: "как в электронных часах" и "как в телевизоре". "Как в часах" — это жидкокристаллические панели. Их работа основана на том, что жидкие кристаллы способны при пропускании тока становиться непрозрачными. А остальное — дело техники: светофильтры наделяют изображение цветом, для улучшения качества используются тонкие пленки слоем в один кристалл, и так далее и тому подобное. Заострять на этом внимание не очень-то и нужно, поскольку ЖК-панели (или LCD) приличных размеров довольно дороги (особенно цветные) и используются в основном там, где без их легкости и компактности обойтись просто невозможно — в портативных компьютерах.

### ...или как в телевизоре?

"Как в телевизоре" — это мониторы, использующие электронно-лучевую трубку (ЭЛТ, CRT, или кинескоп). В последней с помощью электромагнитных полей по экрану бегает "луч" (в цветных дисплеях — три луча), меняющий от точки к точке свою интенсивность. Поверхность кинескопа покрыта специальным веществом, способным светиться под воздействием этого луча (в цветных мониторах применяются три различных вещества, светящиеся тремя разными цветами). Так точка за точкой, строчка за строчкой рисуется картинка. Именно так работает подавляющее большинство компьютерных мониторов, которые и тестировались.

Несмотря на общие физические принципы, мониторы по многим параметрам значительно отличаются от своих "родственников" — телевизионных приемников. В первую очередь — по разрешающей способности. Строго говоря, этот параметр характеризует не столько монитор, сколько видеосистему компьютера, в которую входит и видеокарта. Но если другой ее параметр, а именно число одновременно отображаемых на экране цветов, напрямую относится к видеоадаптеру (благодаря аналоговому кодированию цвета современные мониторы способны отображать любое количество цветов), то разрешение определяется только схемами монитора.

### Разрешение

В самом деле: если известно, что аппаратура, управляющая электронным лучом, способна обеспечить в одной строке развертки, скажем, не более 1280 точек, а число таких строк может быть не большим, нежели 1024, то максимальное разрешение видеосистемы составит 1280x1024, и ни точкой больше. В телевизорах же разрешение жестко ограничено стандартами на передачу телевизионного сигнала. Поэтому размер кинескопа (другой важный параметр) в телевизионном приемнике влияет только на размер картинки, а в мониторе он во многом определяет, какие видеорежимы можно реально использовать в данной видеосистеме. Проще говоря, что

толку, если 14-дюймовый монитор способен работать с разрешением 1280x1024, если уже в режимах с разрешающей способностью 1024x768 детали изображения на экране столь мелки, что... верно, надо ломать глаза.

К слову, для 14-дюймовых мониторов самым предпочтительным является разрешение 800x600 точек; диагональ в 15 дюймов более всего "дружит" с разрешением 1024x768; а счастливые обладатели 17-дюймовых дисплеев могут чувствовать себя комфортно при использовании видеорежимов с разрешающей способностью 1152x864 и даже — 1280x1024.

**Реальный размер изображения**

При посещении магазина не забудьте еще об одной очевидной, но часто забываемой детали: реальный размер изображения почти всегда меньше паспортного размера кинескопа на дюйм-полтора, и происходит это из-за окантовки. Бывали случаи, когда 15-дюймовая модель имела меньший реальный размер экрана, нежели 14-дюймовая...

**Точка на мониторе**

На что еще стоит обратить внимание? На банальную истину: точка изображения — это вовсе не точка из курса геометрии: в отличие от последней она имеет собственные размеры. Причем размеров у нее два: логический и физический. Логический размер получается, если разделить длину строки развертки на число точек в ней в наиболее используемом видеорежиме.

Размер физический — это величина постоянная для конкретной модели монитора. Обычно в цветных мониторах три пятнышка чистых цветов расположены в вершинах равностороннего треугольника. В этом случае размером точки считается диаметр описанной окружности. В кинескопах вроде Trinitron'овских (разработаны компанией Sony) используются горизонтальные полоски основных цветов, в результате точка не "треугольная", а "квадратная", а потому с размером в них еще проще.

Как бы то ни было, физический размер точки обычно указывает-ся в паспорте изделия в миллиметрах. Нормальным ныне считается размер точки, меньший 0,28 мм (именно эту величину, кстати, наши суровые соотечественники зафиксировали в свое время как госстандарт), хотя большинство производителей идут дальше и используют точки в 0,26 или 0,25 мм. Зачем это нужно? В худшем случае — если физический размер точки больше логического, использовать этот видеорежим себе дороже — на лекарства потом разоришься. Кроме того, для любого режима справедливо незатей-ливое правило: чем меньше точка, тем меньше искажений на экране. Имейте это в виду!

**Частота обновления изображения и антиблик**

Продолжим следить за здоровьем. Оставим геометрию, перейдем к физике. Как известно, человеческий глаз способен различать каждую стадию периодического процесса, если его частота не превышает примерно 50 Гц (то есть процесс повторяется не более 50 раз в секунду). На пределе отдельные стадии уже не распознаются, но кажется, что все быстро-быстро мерцает.

Вспомните, что луч рисует картинку строка за строкой. Люминофор светиться бесконечное время не будет, даже статичную картинку через некоторый промежуток времени придется перерисовывать. А теперь представьте, что перед вашими глазами

*Материал подготовлен **Евгением КРИВОШЕЕВЫМ** (руководитель лаборатории), **Андреем КОЖЕМЯКО**, **Александром ШАМУИЛОВЫМ** и **Сергеем ЦУЛИМОВЫМ** (фото).*

постоянно что-то мигает или мерцает. Приятно? Конечно, нет. Но выход найден — просто нужно перерисовывать изображение с высокой частотой, чтобы глаз ничего не заметил.

Когда-то нормальной считалась частота обновления (или, по-научному, регенерации), равная 60-70 Гц, но потом специалисты справедливо решили, что этого мало, и ныне стандартом стало значение 75 Гц во всех поддерживаемых монитором режимах. Заодно канула в лету так называемая чересстрочная развертка — когда на одном проходе по экрану луч рисовал четные строки изображения, а на другом нечетные. Фактически это снижало частоту регенерации ровно вдвое, что было отчетливо видно невооруженным глазом: при чересстрочной развертке с частотой 83 Гц изображение сильно мерцало. В большинстве современных мониторов частота регенерации во многих режимах доведена уже до 100 Гц, и это не предел. Впрочем, мы, тестовая лаборатория, считаем, что в любимом видеорежиме за глаза хватает 75 Гц, бОльшие значения — для эстетов.

И об упомянутом в подзаголовке "антиблике". С ним все просто — это способность поверхности монитора отражать как можно меньше света. Качественнее антиблик — лучше видно изображение, меньше устают глаза. Но антибликовое покрытие имеет и негативный эффект, слегка ухудшая цветопередачу и фокусировку. Хотя, если вы не работаете в полиграфии, вас это не должно коснуться.

## Форма экрана и искажения

О чем мы забыли? Конечно же, о форме экрана, которая серьезно влияет на качество изображения, а значит — и на его восприятие. В разговоре выше мы условно считали ее плоской. Но это очень серьезное допущение. И хотя в последние годы разработчики кинескопов бьются над данной проблемой, все равно передняя поверхность практически любой ЭЛТ является участком сферы, пусть и достаточно большого радиуса. В лучшую сторону отличаются уже упоминавшиеся трубки Trinitron: для них производящим телом является цилиндр, в результате чего по одному из направлений эти кинескопы абсолютно не искривлены. Дальнейший "плоскостной" прогресс будет связан скорее всего с использованием жидкокристаллических дисплеев — абсолютно плоских по всем направлениям.

Далее. Покупая монитор, все мы втайне мечтаем, чтобы он хоть что-нибудь показывал: прямоугольные "окна", четкие ряды строчек текста или прямой ствол шотгана. Но на практике все оказывается не столь просто — сложность конструкции ЭЛТ приводит к некоторому количеству искажений. Наиболее типичные выглядят следующим образом:

"Бочка" — ширина изображения по центру экрана меньше, нежели ближе к краю. Чаще всего встречается "бочка" в горизонтальной плоскости, а поэтому у большинства мониторов есть возможность ее регулировки. Если же этот дефект существует в плоскости вертикальной, то обязательно проверьте, сможете ли вы избавиться от него, используя настройки.

"Параллелограмм" и "трапеция" — соответствующее школьному курсу геометрии преобразование изображения из аккуратного прямоугольника в одну из двух фигур. Иногда в обе сразу.

Размер изображения — увы, но далеко не всегда удается "растянуть" изображение на всю поверхность кинескопа. Не страшно, если потеряется 1-2 мм, но обидно, когда размеры экрана из-за недостаточных возможностей регулировки уменьшаются значительно.

Искажения в углах — иногда геометрия бывает нарушена в каком-нибудь одном углу монитора. Это самый "неисправимый" (зачастую неустранимый вовсе) недостаток.

## Электромагнитное излучение, регулировка & Co

О том, насколько сильно испускаемое монитором излучение, спорят до сих пор. Во всем мире. Некоторые эксперты считают, что монитор если и вреден, то по минимуму ("просидеть целый день, уткнувшись головой в работающий дисплей, это примерно то же, что постоять 10 минут в трех метрах от включенной микроволновой печи"). Но береженого бог бережет, поэтому большинство мониторов преподносятся как Low Radiation (то есть "мало излучающие"). Сам по себе этот термин ни о чем не говорит. Излучение, которое "достается" человеку, сидящему перед монитором, естественно, будет значительно меньше излучения в зале АЭС, но ваше здоровье этот факт утешит слабо. А фактом, говорящим о действительном соответствии монитора неким стандартам, сохраняющим наше долголетие, является сертифицированность монитора либо по MPR-II, либо по более жесткому TCO'92. Попутно заметим, что сейчас появился и постепенно завоевывает популярность новый стандарт — TCO'95, но в силу своей "модности" запрашиваемые за соответствие этому стандарту деньги пока великоваты...

Не совсем ясно, зачем простому человеку разное там энергосбережение, если при необходимости уйти более, чем на полчаса, монитор просто выключается. Однако большинство современных мониторов поддерживают энергосберегающие стандарты. Дополнительных денег за эти вещи не просят, поэтому и отказываться от них не надо. Единственное замечание: упаси вас бог от приобретения монитора, отвечающего не американским, а европейским стандартам охраны окружающей среды, — впустую переплатите половину стоимости устройства.

И последнее. Если в решении предыдущих вопросов вы вольны предпочесть одно и отказаться от другого, то выбрать, каким образом будет проводиться регулировка вашего монитора, невозможно в принципе. За вас все решили производители — и старые добрые ручки настройки сменились двумя-тремя кнопками, менюшками и прочими прелестями. Впрочем, человек привыкает ко всему.

## Мультимедиа, однако...

Именно мультимедиа. Мониторы этого класса появились не так давно, примерно тогда, когда качественный звук стал неотъемлемой принадлежностью PC. Все началось с объединения в одно целое звуковых и видеокарт. Тогда же в чью-то умную голову пришла идея "скрещивания" под одним корпусом монитора и активных колонок. Получилось, вообще говоря, неплохо, по крайней мере — в плане дизайна. И место на столе освободилось, нет путаницы с кабелями. Единственное сомнение: когда мы тестировали звуковые колонки, некоторые модели по цене не так уж и отставали от неплохих мониторов, а последние стоят ненамного дешевле своих мультимедиа-собратьев. Сразу вспоминается бессмертная поговорка про бесплатный сыр и место, в котором оный обретается...

# Мониторы как они есть



## NEC MultiSync M700

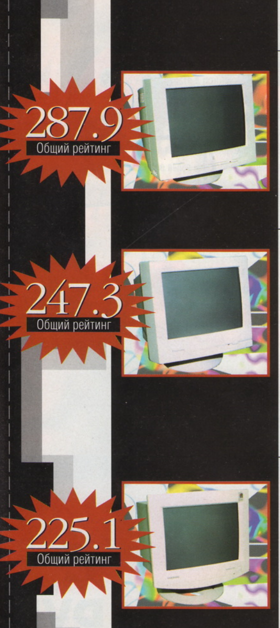




Качество изображения этого монитора достойно самой высокой оценки, а дизайн — просто великолепен (хоть сейчас на выставку). Но не обошлось и без пары малоприятных нюансов. Во-первых, несмотря на то что аппарат считается 17-дюймовым, диагональ у него все-таки, что называется, не дотянула (до тех размеров, которые более приняты у других производителей). Во-вторых, экран блестит, будто это идеальное зеркало, что, очевидно, вряд ли повышает комфортабельность работы с этим устройством.

Монитор стопроцентно мультимедийный: здесь есть и колонки, и микрофон. Но обольщаться на счет этой самой "мультимедийности", наверное, не стоит (это, впрочем, проблема вообще всех м-мониторов): эксперты оценили качество звучания NEC'овских колонок, встроенных в монитор, как "довольно среднее".

Все остальные — чисто мониторные — параметры M700 весьма и весьма высоки. За исключением, разве что, субъективных тестов: цветопередача и четкость у этого аппарата — на *самом высоком* уровне. Добавьте сюда не самую великую цену и нечто неуловимое, вызывающее необъяснимое априорное уважение у тех, кто с ним работает, — и вы получите монитор-идеал, монитор-лидер. (Вообще говоря, количество наград, честно "отнятых" этим монитором у нашей Тестовой лаборатории, превышает все мыслимые пределы. Вместе с тем, вероятно, стоит отметить и тот факт, что прежде ни одно устройство, которое проходило через руки наших испытателей, не удостаивалось столь высоких оценок. — **Ред.**)



## Panasonic PanaSync 17MM

Приличный "домашний" монитор: довольно большой экран; соответствие стандартам TCO'92 и (разумеется) MPR-II, среднее качество изображения; невысокая цена.

Мультимедийность и "домашность" устройства подтверждаются наличием колонок, чье качество звучания, правда, традиционно далеко не аудиофильское. Зато самой высокой оценки достойно качество антибликового покрытия (зачастую это куда важнее, нежели чистота и насыщенность звука из колонок). Заметим также, что и на остальных субъективных тестах PanaSync 17MM никогда не был среди аутсайдеров. Как практически не было и претензий к качеству изображения, демонстрируемого данным монитором.

## Panasonic PanaSync 4G TX-T1563PEI

Паспортные данные этого монитора впечатляют: максимальная частота синхронизации в режиме 640x480 точек — 160 Гц (абсолютный рекорд, не превзойденный ни одним из бывших в работе мониторов); в "модном" режиме 1024x768 (в котором вы скорее всего и будете "заставлять" работать эту машину) — 85 Гц, что в общем-то редкость среди 15-дюймовых "диагоналей". И т.д. и т.п.

Жаль, что действительность оказалась менее победной: "уходящий в неизвестность" левый верхний угол и муар. В результате — посредственная оценка за качество изображения. Кроме того, не все ладно с качеством антибликового покрытия — во всяком случае, у модели 17MM из того же семейства оно повыше...

## Samsung SyncMaster 15GLe

В прошлом году эту модель активно покупали, однако в этом, мы полагаем, дела пойдут на спад: дело в том, что нынешние потребители вряд ли захотят мириться с тускловатым изображением, ибо максимальная, по мнению производителя, яркость вовсе не является таковой с точки зрения человека с нормальным зрением. Далее. SyncMaster 15GLe вряд ли может похвастаться самым удобным управлением (особенно если сравнивать с другими моделями этой серии): так, данный монитор не имеет экранного меню; неестественно и то, что при регулировке вертикального размера изображения меняется и горизонтальный.

Выявлены проблемы с цветом, носящие не совсем ясный характер: похоже, что в схемах монитора имеется ошибка, в результате которой все цвета "обрезаются" до HiColor. Иначе говоря, 16 миллионов цветов на 15GLe недостижимы. Хотите хороший совет? Обратите внимание на близкий по параметрам, но существенно более совершенный SyncMaster 15GLi (цена чуть выше, но данная экономия никогда себя не оправдает).

# 17 дюймов, которые потрясли QUAKE!



ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ 17-дюймовый безопасный монитор

## IIYAMA Vision Master 17 *PRO*




## ПОЧЕМУ **PRO**?

**1**. Приставка "Pro" попала в название этого монитора совсем не случайно: это действительно **профессиональная** модель, что видно хотя бы по поддерживаемым максимальным частотам развертки: так, монитор не только с легкостью работает в режиме 1600x1200, но и способен обеспечить весьма и весьма почетные 75 Гц (кстати, в режиме 1280x1024 поддерживается частота развертки 85 Гц).

**2**. Изумительное по качеству изображение, за что отдельное спасибо суперплоскому кинескопу DiamondTron (с 0,25-миллиметровой точкой!). Находящиеся в "родственных" отношениях DiamondTron и знаменитый Sony Trinitron тем не менее нравами друг на друга не очень-то похожи: если первый характерен своим ярко-выраженным специальнно-мониторным умонастроением, то второй, увы, несет на себе печать тяжкого телевизионного прошлого. Известно, что у многих юзеров чрезмерная яркость мониторов, основанных на Trinitrin'овской трубке, вызывает быструю утомляемость глаз (а редукция яркости, как правило, приводит к ослаблению четкости изображения, края которого как бы размываются). Напротив — сколько ни любуйся на DiamondTron, глаза все как новенькие!

**3**. Поддержка самых разнообразных стандартов безопасности, в том числе так называемого "шведского" (MPR) и общеевропейского TCO'92.

**4**. Повышенный интеллект монитора, способного, например, правильно обработать отсутствие сигнала на входе.

**5**. Функциональные экранные меню, позволяющие отстраивать любую геометрию, регулировать сведение и муар.

**6**. Профессиональность модели подчеркивает и наличие разъемов BNC (для коаксиальных кабелей).

**7**. Наконец, разве б стали известные суровостью приговоров ценители "железа" из лаборатории журнала CompUnity награждать Vision Master 17 PRO "Выбором редакции", если бы он их в чем-то не устраивал? (К слову, более серьезных недостатков, чем повышенный физический вес и время разогрева, обозреватели упомянутого авторитетного издания у Vision Master'а не обнаружили...)

**ЭТО ЛИ НЕ ПРИЗНАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА?**

## ...И ПОЧЕМУ **QUAKE**?

Все просто: в самую трехмерную игру 90-х нужно и должно играть на одном из лучших мониторов 1997 года! Только здесь небывалая объемность великой игрушки предстает во всем своем великолепии, чему "виной" уникальные глубина, четкость и цветонасыщенность изображения, обеспечиваемые монитором.

...А видели бы вы, как на Vision Master'е идет Rebel Moon Rising, специально "заточенная" под новейшую технологию MMX!




Москва, Ленинградское шоссе, д. 18
(м. Войковская, 1-й вагон из центра)
**Компьютерный салон Datamini**
Тел./Факс: (095) 150-8610, 150-8212, 150-8218
WWW: http:\\www.intercom.msk.su
FTP: ftp:\\ftp.intercom.msk.su




iiyama
MATROX MGA POWER GRAPHICS




## Samsung SyncMaster 15GLi

Очень качественный и относительно недорогой 15-дюймовый монитор. Спору нет, модель не самая "навороченная", но, как нам показалось, создателям этого монитора с блеском удалось достичь чаемого всеми и всегда — чтобы и функциональные возможности были высоки (а этого у 15GLi не отнять), и цена не кусалась.

Монитор прекрасно подходит как для домашнего использования, так и для работы в офисе. Хочется верить, что в ближайшее время именно этой моделью начнут комплектовать отечественные PC "начального уровня" (сейчас такие компьютеры обычно продают с куда более древним 14-дюймовым Samsung 3NE).

Из замеченных в ходе тестирования недостатков: заводское значение яркости изображения занижено, что, впрочем, исправляется (жаль, что не полностью — даже при максимально возможном значении этого параметра изображение выглядит немного тусклым).

## Sony MultiScan 100SF

Sony есть Sony. Sony всегда Sony. Что плохого можно сказать о мониторах компании, создавшей трубку Trinitron? И все же... Очень легко доказывается, что самым большим недостатком Trinitron'ов является их высокая цена.

Это справедливо и в данном конкретном случае, хотя было замечено и кое-что другое: так, MultiScan 100SF демонстрирует не самую выдающуюся фокусировку лучей (есть, однако, сведения, что в последнее время этому недостатку подвержены практически все 15-дюймовые модели Sony); выявлены и некоторые проблемы с геометрией изображения. Выводы оставляем читателям, которые должны сами решить, нужно ли мириться с указанными недостатками, если почти за те же деньги можно купить неплохой 17-дюймовый монитор, пусть даже производства другой фирмы.

## Packard Bell 2020

Когда-то компания, создавшая этот монитор, занималась исключительно бытовой техникой, но затем ее интересы немного изменились, и Packard Bell всерьез взялся за производство компьютеров и мониторов. К сожалению, последние пока далеки от идеала. Что же касается описываемой модели, то честнее относить ее не к 15-, а к 14,5-дюймовым мониторам: 13,5 дюйма — вот размер диагонали 2020-го монитора. Не кажется ли вам, что отсюда рукой подать до классических 14-дюймовых моделей? Кроме того, небольшие проблемы наблюдаются со сведением лучей; недостаточно высоко и качество передачи изображения.

Наконец, выставленная оценка за эргономичность управления и дизайн тоже не с потолка взята: чего только стоит отсутствие экранного меню...

## Philips Brilliance 17A




Заявляем сразу и без обиняков: монитор стоит своих денег. Единственный параметр, который мог бы быть получше, — сведение лучей. Все остальное — выше всяких похвал. Отменное качество изображения, поддержка стандарта TCO'92, очень удобное управление вряд ли оставят кого-либо равнодушным. Кроме того, этот монитор — один из тех аппаратов (а всего их было 4), что способны работать в видеорежиме с разрешением 1600x1200 (впрочем, вряд ли такая картинка, предусмотренная скорее для мониторов с диагональю в 20 дюймов (и более), понадобится вам в повседневной деятельности). Куда важнее, что 17A способен работать при разрешении 1280x1024 с частотой синхронизации не менее 75 Гц, как и предписывает указанный выше стандарт.

И еще одно: колонки Philips Brilliance заслуживают того, чтобы вы не стеснялись использовать их по прямому назначению. Хорошие колонки, очень хорошие. Несомненно, качество звука до уровня музыкального центра не дотягивает, но удовлетворить способно многих. За что и соответствующая награда. Есть, правда, небольшой "мультимедийный" минус (хотя, может статься, что это плюс): в отличие от большинства мультимедийных мониторов, эта модель не имеет встроенного микрофона.

# ViewSonic 15GS

15-дюймовая модель "начального уровня" от весьма заметной на этом рынке фирмы ViewSonic. В общем и целом, мнение о себе оставила весьма неплохое (особенно если учесть соответствие стандарту TCO'92), хотя изделия того же производителя, обладающие большей диагональю, если честно, нам милее. Впечатление же от этого монитора подпортил муар — слабо заметный, но все же искажающий изображение.

# ViewSonic 17GA

Про этот монитор один из тестеров сказал буквально следующее: "Очень домашний". Вы можете смело расценивать это в качестве комплимента разработчикам, поскольку именно для домашнего использования эта модель и создавалась. При этом, впрочем, качество передачи изображения, демонстрируемое "домашним" 17GA, ничуть не хуже, чем у многих профессиональных моделей. С удовольствием отметим также соответствие стандарту TCO'92, что, увы, встречается пока не столь часто. Если же учесть традиционно невысокие цены на продукцию ViewSonic, перед нами предстает изделие, от покупки которого трудно отказаться.

Монитор мультимедийный, но, право же, фирма-производитель могла бы обратить более серьезное внимание на качество звука, выдаваемого встроенными колонками. Пока они звучат не хуже, но и не лучше своих собратьев в других "ушастых" (неформальное название мультимедиа-мониторов) моделях. В силу чего заметно отстают от "звука" неплохой аудиосистемы...

# ViewSonic E655

Game.EXE 1997 Лучшая покупка

Данная модель на сегодня может считаться уже устаревшей, и ее наверняка в ближайшее время снимут с производства: на смену, скорее всего, придет монитор 15GS, от которого E655 отстает почти по всем параметрам, кроме... качества изображения (правда, эта оценка субъективна и, возможно, будь у нас по нескольку мониторов той и другой модели, картина изменилась бы в сторону более современного монитора).

Впрочем, важно отметить, что "старение" модели E655 все-таки относительно: многие производители до сих пор выпускают несравненно худшие мониторы. А вот снятие ее с производства способно на некоторое время резко снизить и без того невысокую (даже по нынешним меркам) цену, что сделает приобретение именно этого дисплея весьма заманчивым.






## Goldstar StudioWorks 56i

Очевидно, что эта модель отжила свой век, к тому же нам, возможно, достался ненастроенный экземпляр. Плохое сведение — вплоть до "вылезающих" цветов в центре экрана. Беззастенчивый муар. Само собой, выпуклый кинескоп. Меню выглядит неплохо, но управляется жутко неудобным роликом. Посредственное изображение, пожалуй, не компенсируется ничем, поскольку видимых достоинств у этого монитора нет.

## Goldstar StudioWorks 56m

Несмотря на некоторую несовременную "выпуклость" используемой в этой модели электронно-лучевой трубки и малый реальный размер диагонали, монитор отличается весьма и весьма приличным качеством, имея при этом невысокую цену. Изображение на редкость четкое и яркое, точное сведение. Отличное экранное меню, удовлетворительного качества колонки.

Вертикальная "бочка" на этом аппарате, как и у большинства мониторов, в целом не регулируется, но у доставшейся лаборатории модели отклонение составило около трех миллиметров, что нас несколько огорчило. Впрочем, повторимся, отданные за StudioWorks 56m деньги не будут потрачены зря. Особенно если вы придирчиво отнесетесь к выбору конкретного экземпляра.

## Качество передачи изображения (по 10-балльной системе)




Своим появлением этот график обязан нашим экспертам-дизайнерам: все оценки — "на их совести" (куда нам супротив акул компьютерной графики!). Хотя, упоминание совести (даже в фигурально-смешливом смысле) здесь вряд ли уместно: наши неофициальные результаты в большинстве случаев не отличались от экспертных оценок совершенно.

## Суммарный рейтинг




В этом графике мы постарались свести воедино все параметры тестирования, имевшие хоть какой-нибудь вес (см. таблицу ниже). К сожалению, отдельные "взлеты" и "падения" оказались скрыты за множеством других факторов, но явным лидерам (равно как и явным аутсайдерам) это не могло повредить.

Откуда взялись цифры на этом графике? Легко! Чтобы больше не возвращаться к этому вопросу, скажем сразу: прежде чем попасть в этот рейтинг, значения нормировались, а получившиеся результаты просто складывались. Но некоторые из них — те, которые мы посчитали не имеющими особого веса, — внесли "вклад" лишь половиной своего размера (в частности, в число не самых существенных попали эргономика и разброс при передаче цвета).

# Характеристики мониторов, прошедших тестирование

| Модель | Производитель | Заявленный размер диагонали, дюйм | Размер точки, мм | 120 Гц в 640x480 | 85 Гц в 800x600 | 75 Гц в 1024x768 | 65 Гц в 1280x1024 | Качество передачи изображения (по 10-бальной системе) | Качество сведения (по 10-бальной системе) | Неравномерность передачи белого цвета (макс. отклонение, К) | Время переключения между видеорежимами, с | Эргономичность управления и дизайн (по 5-бальной системе) | Оценка геометрии (по 10-бальной системе) | Наличие экранного меню | Качество антибликового покрытия | Качество звучания колонок (по 5-бальной системе) | Наличие микрофона | Соответствие TCO'92 | Розничная цена, долл. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2020 | Packard Bell | 15(13.5) | 0.28 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 6.5 | 3 | 230 | 4.5 | 1.5 | 1 | | 1 | | | ★ | 442 |
| Brilliance 17A | Philips | 17 | 0.26 | ★ | ★ | ★ | ★ | 7.5 | 5 | 1010 | 4 | 4 | 4 | ★ | 1 | 4 | | ★ | |
| MultiScan 100SF | Sony | 15(13,9) | 0.25 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 7.5 | 3 | 1000 | 4 | 5 | 5 | ★ | 1 | | | ★ | 599 |
| MultiSync M700 | NEC | 17(15.6) | 0.25 | ★ | ★ | ★ | ★ | 8.5 | 9 | 700 | 3.5 | 5 | 5 | ★ | 0 | 2 | ★ | | 754 |
| PanaSync 17MM | Panasonic | 17(16) | 0.27 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 8 | 7 | 1100 | 3.5 | 4 | 4 | ★ | 2 | 3 | ★ | ★ | 749 |
| PanaSync 4G TX-T1563PEI | Panasonic | 15(14) | 0.27 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 7 | 8 | 180 | 5 | 3 | 3 | ★ | 1 | | | ★ | 399 |
| StudioWorks 56i | LG Electronics (GoldStar) | 15 | 0.28 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 6.5 | 3 | 500 | 2.5 | 2.5 | 4 | ★ | 1 | | | | 350 |
| StudioWorks 56m | LG Electronics (GoldStar) | 15 | 0.28 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 7.5 | 8.5 | 900 | 3 | 4 | 4 | ★ | 1 | 2 | | | 365 |
| SyncMaster 15GLe | Samsung | 15 (13.8) | 0.28 | ★ | ◇ | ◇ | | 5.5 | 4 | 350 | 3 | 2 | 5 | | 1 | | | | 330 |
| SyncMaster 15GLi | Samsung | 15(13.8) | 0.28 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 8 | 5 | 530 | 3.5 | 5 | 5 | ★ | 1 | | | | 430 |
| ViewSonic 15GS | ViewSonic | 15(14) | 0.27 | ★ | ★ | ★ | ★ | 6.8 | 3.5 | 220 | 4 | 4 | 3 | ★ | 1 | | | ★ | 398 |
| ViewSonic 17GA | ViewSonic | 17(16) | 0.27 | ★ | ★ | ★ | ★ | 8.5 | 4 | 640 | 3.5 | 4 | 3 | ★ | 1 | 3 | ★ | ★ | 794 |
| ViewSonic E655 | ViewSonic | 15(13.8) | 0.28 | ★ | ★ | ★ | ◇ | 8 | 4.75 | 450 | 4 | 3.5 | 4 | ★ | 1 | | | | 363 |

Выбор редакции+Специальный приз+Лучшая покупка (красный) · Лучшая покупка (жёлтый) · Специальный приз (зелёный)

★ - режим поддерживается полностью
◇ - режим поддерживается, но частота не достигается

## КОМПАНИИ, *предоставившие для тестирования* **мониторы**

**"Дилайн"** ........ 956-4777
**DVM Group** ........ 269-1776
**Falcon Electronics** ........ 150-8324
**Logitek Systems** ........ 928-0289
**Marex** ........ 742-5055
**Optima** ........ 263-9946
**Panasonic (CIS) OY** ........ 258-4203

Благодарим компанию DVM Group за предоставленное оборудование.
Не менее ценны были для нас и советы сотрудника сервисного центра ViewSonic Юрия Рябова, которому выражаем свое искреннее признание.

**ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ!**

# Тестирование: как, почему, на чем

### Без брака

Предполагалось, что фирмы предоставляют мониторы настроенными. Поскольку большинство компаний, чья техника принимала участие в тестировании, просто отдавали нам мониторы со склада, мы оказывались в том же положении, что и потенциальные покупатели. В этом смысле приятен тот факт, что нам не попалось ни одного заведомо испорченного устройства.

### Настройка

С нашей стороны все действия по настройке мониторов сводились к установлению значения яркости 50%, контрастности — 100%, прогреву монитора в течение 15 минут и выполнению функции размагничивания (degauss), если она была доступна, непосредственно перед тестами. Таким образом, все "подопытные" устройства ставились в равные условия (насколько это было возможно — некоторые мониторы не предусматривали цифровой индикации значений яркости и контрастности).

### Субъективно...

Предпринятые нами тесты можно достаточно четко разделить на две категории: субъективные и объективные.

Субъективные проверки, на наш взгляд, не менее важны и нужны: монитор — именно то устройство, которое должно "нравиться" пользователю, причем это значимо даже тогда, когда человек не может объяснить, какие именно достоинства монитора приковывают его внимание.

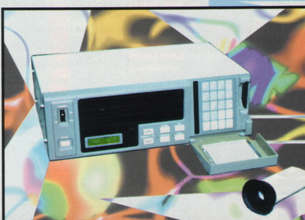
По всей видимости, самым субъективным можно назвать тест на качество изображения (10-балльная система). С этой целью использовалась полноцветная (32 бита) фотография из библиотеки фотоизображений компании Corel. "Картинка" характеризовалась множеством мелких деталей, насыщенными цветами и сложными цветовыми переходами. Поэтому, когда у монитора возникали проблемы с четкостью или цветопередачей, это сразу бросалось в глаза.

Необходимо отметить, что в состав оценочной комиссии на этих тестах не входил ни один член нашей лаборатории — за качество изображения "отвечали" специально приглашенные дизайнеры родного издательского дома, имеющие большой опыт работы с цветом и каждодневно использующие в работе по нескольку мониторов от разных производителей.

Кстати, все мониторы испытывались с применением видеоадаптера Matrox Millenium с 8 мегабайтами видеопамяти (а это ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ адаптер, за который отдельное спасибо фирме **MPC Club**); фото же изучалось в видеорежиме 32-битного цвета с разрешением 1024x768 (для 15-дюймовых мониторов) или 1280x1024 (для мониторов с 17-дюймовой диагональю) — разумеется, при максимальной для конкретного монитора частоте вертикальной синхронизации.

### ...и объективно

Под объективными мы разумеем замеры, проводимые на специализированном оборудовании. Методология этого процесса достаточно прозрачна.



Для этой части тестов применялись цветоанализатор Minolta CA 100 Color Analyzer и генератор тестовых изображений SENCORE Computer Monitor Analyzer CM 2125 (именно эта аппаратура используется для настройки мониторов во всех уважающих себя ремонтных организациях и тестовых центрах). С помощью указанной техники выяснялись значения таких важных параметров, как: температура белого цвета в любой точке экрана (фактически устанавливает разброс яркости и ее отклонение от номинального значения в 9300 K; определялось значение в белом окне на черном фоне (одно из стандартных тестовых изображений); значение в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана); разброс параметров RGB-составляющих (соответствующие цветовые составляющие — красный, зеленый и синий; фиксировались значения в центре и углах экрана, при обработке результата рассматривалось максимальное отклонение; как правило, именно углы экрана наиболее сильно страдают от всех ошибок и искажений).

Четкость, фокусировка и геометрические искажения отслеживались на тестовых изображениях генератора: сетках и мелком тексте, заполняющем весь экран. При определении геометрических искажений — прежде чем замерить конкретные значения — использовались все предоставляемые монитором возможности по корректировке.

# YAMAHA СОВЕТУЕТ: Как добиться лучшего звучания вашего компьютера

Большинство компьютерных изданий мира признает, что звуковые платы Yamaha XG на сегодняшний день являются одними из лучших по соотношению цены, качества звучания и возможностей. Это стало реальным благодаря переносу профессиональных технологий синтеза в звуковые платы этого семейства. Но это не значит, что вышеупомянутые платы применимы только для профессиональных приложений. Как раз наоборот - звуковые платы Yamaha XG могут быть легко использованы в любой области MultiMedia - от игр до профессионального музыкального применения. Аппаратная совместимость с большинством стандартов (GM,GS,XG MIDI), полная аппаратная реализация (платы используют минимальное количество драйверов), высокое качество звучания и хорошие "шумовые" характеристики при цене, сравнимой (а зачастую и ниже) с другими производителями, делают платы семейства XG привлекательными именно для домашнего применения.

Кроме того, платы этого семейства имеют еще одну особенность - все они являются платами расширения (upgrade), что может помочь вам сэкономить средства.

Учитывая все вышесказанное, хочется дать несколько советов читателям, собирающимся приобрести звуковую плату в первый раз или заменить старую.

## Совет 1

У вас уже есть SB16 или SBPro совместимая звуковая плата, но вам надоел ее звук, и вы ищите ей замену. Не спешите ее выбрасывать! Если на вашей звуковой плате есть *разъем для расширения (Wave-table connector)*, то будет вам по-прежнему служить - оцифровывать, воспроизводить эффекты в играх (выстрелы, крики и т.п.), а дочерняя плата позволит вам воспроизводить музыкальное сопровождение с новым, значительно лучшим качеством. И, главное, вам не придется мучиться с установками и драйверами, т.к. Yamaha DB50XG их просто не использует. Если на вашей старой плате нет разъема расширения, то вам придется приобрести плату Yamaha SW60XG. Она устанавливается в отдельный ISA слот (разъем) вашего компьютера так же просто, как и DB50XG, так как она не использует прерываний и DMA каналов. Кстати, SW60XG может быть использована совместно с любой звуковой платой, в том числе и с "Gravis Ultra Sound." Кроме того, на плате SW60XG имеется еще один эффект-процессор для обработки аналогового сигнала, что дает новые возможности при обработке звука, воспроизводимого с CD или через микрофон и линейный вход. Таким образом, установив DB50XG или SW60XG к своей старой плате, вы получаете высококачественное музыкальное сопровождение в играх и MultiMedia приложениях и профессиональные возможности и качество на случай, если захотите попробовать себя в роли композитора.

## Совет 2

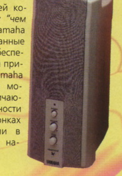
Вас интересуют только игры и MultiMedia приложения, и вы думаете, что приобрести? Тут лучший вариант - это Creative Labs SB16 и Yamaha DB50XG. В данной конфигурации вы получаете 16-битные стерео эффекты, высококачественные музыкальные сопровождения и максимальный уровень совместимости. Если средства позволяют, SB16 можно заменить на SB32 или AWE32, а DB50XG на SW60XG. У вас будет самый крутой звук!

## Совет 3

Вы музыкант и пытаетесь на базе компьютера создать домашнюю студию. В этом случае вы можете использовать любую из трех предлагаемых Yamaha плат DB50XG, SW60XG и MU10XG как высококачественный тон-генератор с большим количеством инструментов (676 инструментов и 21 набор ударных) и широкими возможностями по обработке этих инструментов (64 типа эффектов с возможностью адресации на каждый MIDI канал). В качестве платы для оцифровки можно порекомендовать Turtle Beach Tahiti, так как при невысокой (для этого типа плат) цене, она имеет практически профессиональные "шумовые" характеристики. Вместо Tahiti можно применить практически любую звуковую плату, имеющую приличные "шумовые" характеристики. Вполне подходят такие платы, как Creative Labs AWE32, Turtle Beach Tropez и Tropez Plus,GUS. Кстати, если вы выберете одну из этих плат , то сможете кроме звуков Yamaha использовать и звуки, загружаемые в память этих плат. Самый "крутой" вариант получается при использовании плат Yamaha совместно с новой платой Turtle Beach Pinnacle. В этом случае вы получаете полную звуковую студию, то есть вы можете использовать и редактировать звуки, имеющиеся в плате Yamaha, создавать новые звуки и использовать их в семплере Pinnacle, оцифровывать и воспроизводить звук. И все это можно делать одновременно! Если вас особенно волнует качество выходного сигнала, то смело берите MU10XG. Это внешний тон-генератор, и его выходной сигнал будет максимально чистый. Кроме того, его можно использовать и с портативными компьютерами, подключая через MIDI или последовательный интерфейс.

## Совет 4

Любое, самое высококачественное звучание вашей звуковой платы можно испортить, подключив к ней *колонки, купленные по принципу "чем дешевле - тем лучше"*. Поэтому Yamaha предлагает активные колонки, созданные на базе AST (Active Servo Technology) и обеспечивающие отличные частотные характеристики и приличную мощность. Yamaha предлагает несколько моделей колонок, различающихся по цене, мощности и "наворотам". О колонках мы подробно писали в предыдущих номерах нашего журнала.



**Безусловно, это далеко не все, что можно рассказать о применении звуковых плат для тех или иных целей, но мы надеемся, что эти советы помогут вам правильно выбрать звуковую плату, подходящую для решения ваших задач.**

## СЕРГЕЙ СМИРНОВ

# Агент 007, или Game esc!



— А теперь, уважаемые телезрители, угадайте, с помощью какого оружия агент 007 предотвратит ограбление Британского музея в следующей серии фильма. Главный приз ждет того, кто первым даст правильный ответ до конца передачи. Это видеокамера, которой можно снимать не только днем, но и ночью! В кромешной тьме! Лучший подарок для частных детективов, влюбленных пар и вампиров...

Я потянулся на ощупь за пультом: надо было поскорей переключить канал. Я не вампир. Я — конвергент. А конвергентам нельзя "УГАДЫВАТЬ" и получать за это призы. Суеверие, конечно. Но у конвергентов все не как у нормальных людей. В том числе и суеверия.

Если черная кошка перебежит дорогу простому смертному, он плюнет... Или на кошку, или через левое плечо. И все! А конвергент остановится, оглядится по сторонам и начнет медитировать. Если на ближайшем светофоре зажегся "красный", а рекламный щит прямо по курсу напоминает, что "Чай "Липтон" всегда под рукой", то надо ожидать лихорадки на Лондонской бирже или ограбления Сити-банка.

Среди тех, кто обладает редким даром различать неординарные самоорганизующиеся структуры, издавна бытует страшное суеверие, ставшее одной из заповедей: НЕ УЧАСТВУЙ В ЛОТЕРЕЯХ И ВИКТОРИНАХ, ЕСЛИ НЕ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ НАСТУПИЛ КОНЕЦ СВЕТА.

В самом деле, конвергенту подчас нетрудно угадать наперед выигрышные цифры, названия или имена. Достаточно повнимательней осмотреться и найти подсказку в расположении предметов или в первых попавшихся на глаза числах. Но нас сдерживает страх... Или совесть. Предание гласит: если конвергент угадает ради гешефта, он потеряет свой дар, сойдет с ума, станет виновником землетрясения или попросту провалится в преисподнюю, к самому дьяволу. Во всяком случае теперь спецслужбы проверяют "лотерейных счастливчиков", а мы не обижаемся...

Пульт не сразу попался мне под руку, и я успел увидеть на экране огромный стол, заваленный экзотическим вооружением Джеймса Бонда. Авторучка-миномет. Сигарета со встроенным "стингером". Цветок из петлицы, испускающий смертоносный газ. Очки с рентгеновской пушкой. Зонт-вертолет и одновременно лазерный меч. Расческа, способная превратиться в волчий капкан. И прочее, прочее... Вокруг стола, качая бедрами, кружила с указкой в руке красотка в полицейской форме.

Когда я нашел пульт, на кухне засвистел чайник. И меня осенило!

Полицейский свисток! Нет ничего проще, чем вызвать полицию! Так и поступит Джеймс Бонд, чтобы спасти



Дизайн и иллюстрации Эдуарда ХАБИБУЛЛИНА

Британский музей... Кто догадается быстрее конвергента, а?

Искушение было велико, но я переключил канал...

Там шел детский мультфильм. Страшный черный волк подкрадывался к беззаботным овечкам, пасшимся на лужайке.

Я хотел было снова переключить, но вдруг сердце екнуло. Полиция, волки, овцы — это уже неспроста!

Не успел подумать, как зазвонил телефон. Тоже не простой: СОС — "сотовая спецсвязь".

— Как всегда плохие новости? — спросил я полковника, моего куратора из ФСБ.

— А разве ты еще не знаешь? — как всегда поддел он меня.

*Полицейский свисток... черный волк... овцы...*

— Черный Пастух?

— Вижу, ты сегодня в форме, — с облегчением вздохнул полковник.

Опять козни "старьевщиков". Раньше эта киберсекта занималась только информационным терроризмом. Прорывалась через Интернет и другие сети в центры управления энергокомплексами, захватывала самолеты. Условие "старьевщики" выдвигали всегда одно — отдать тот или иной программный продукт, чтобы использовать его для активации вживленных в мозг плат, то есть — как наркотик. Теперь они притихли. В их арсенале появилась новинка. Черные Пастухи цепляются к файлам, как "вирусы", но разрушают не архив, а сознание пользователя. Разрушают очень хитрым способом: "отслеживают" ритм работы пользователя с информацией, а потом запускают не воспринимаемое сознанием мерцание "картинки" на экране в тех ритмах, что соответствуют биоритмам мозга. Нейрофизиологи обозвали эту заразу "брэйн-резонатором".

"Старьевщики" знают, что с этим делать, и ловят свой кайф. Но если Черный Пастух начинает гулять по сетям... Инсульты, комы, потери памяти, психозы — вот что он оставляет за собой.

— В Интергейме? — уточнил я.

— Уже горячо! — еще больше обрадовался полковник. — Теперь найдешь... Мы пришлем врача. На всякий случай.

Человек в белом халате — очень плохая примета. На заре новой эпохи первые конвергенты (тогда они еще не знали, **как** называются), "поймав" структуру и узнав о грядущем происшествии, начинали названивать в милицию, в органы безопасности, в Министерство по чрезвычайным ситуациям. К ним приезжали... Из психушки... Неприязнь к врачам у нас в крови.

— Испортите структуру, — предупредил я. — Разберусь сам. На рожон не полезу, не беспокойтесь.

— Как знаешь, — с тревогой вздохнул полковник. — Пусть хоть во дворе постоят... Дома кто-нибудь есть, чтоб за тобой присмотреть?

— У меня все дома, — соврал я. Сын был на даче, а жена, эксперт Экологической Унии, — как всегда, в командировке.



Итак, Черный Пастух проник в Интергейм, глобальную систему компьютерных игр. Мне полагалось выйти на его след и как можно быстрее определить игру, в которой он спрятался. То есть — одну из десятка тысяч "корневых" игр, а потом — одну из нескольких сотен версий.

Я почесал в затылке — и этого оказалось достаточно. Агент 007! На этот раз структура казалась ясна, как чистое небо. Оставалось только чуть-чуть потянуть время, чтобы полковник не забывал, как опасна и трудна работа конвергента.

Я решил добраться до Черного Пастуха в одиночку и посмотреть, каков он из себя. Не сомневался, что сумею вовремя "отскочить".

Я вошел в Интергейм и вызвал "Агента"... Три десятка сюжетов. Обычная стратегия плюс "экшн" в решающие моменты. Можно добывать карты, планы, перехватывать шифровки и другую "вражескую" информацию — и действовать хитростью. Можно глотать стимуляторы, повышать пси-поле, "апгрейдиться" и крушить врага парапсихологией или "накачкой" мускулов. Можно до зубов вооружиться... Можно по ходу сюжета соблюдать принцип "золотой середины". Как человек, повидавший жизнь, я выбрал последнее и открыл меню сюжетов.

"Захват АЭС"... "Угон шаттла"... "Война с наркомафией"... "КОНТРАБАНДА ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ ИСКУССТВА"! Черный Пастух наверняка уже купил билет в Британский музей... Или в Лувр.

Как только загрузил версию, первым делом появилась "картонка":

"ФИРМА "GOLD.EXE" ЖЕЛАЕТ ВАМ УДАЧИ!
ЕСЛИ ВАМ УДАСТСЯ ПРОЙТИ УРОВЕНЬ "С",
РЕГИОНАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО ФИРМЫ
В ТЕЧЕНИЕ ЧАСА ДОСТАВИТ ВАМ ЦЕННЫЙ ПРИЗ.
ВВЕДИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ДАННЫЕ О ВАШЕМ ПОЛЕ, ВОЗРАСТЕ, СЕМЕЙНОМ ПОЛОЖЕНИИ И ОСНОВНЫХ УВЛЕЧЕНИЯХ."

Я выругался. Никуда теперь не деться от призов и лотерей... Слышал я об этих забавах. Сорокалетнему холостяку они могут прислать Мисс Африку с горячим поцелуем... Один юный вундеркинд-рокер получил настоящего "Харлея", после чего рейтинг игры возрос вдесятеро. Естественно, каждый раз после выигрыша программу усложняют.

Я вызвал информацию о "рекордах" и узнал, что в этой игре уровень "С" еще не проходил никто. Если Черный Пастух затаился здесь, то уж наверняка не на уровне "С". Там ему и пасти некого.

Отказы от призов и прочих благодеяний не приветствуются — сразу появится масса новых препятствий, — поэтому я ввел данные своего отпрыска, Игоря Мансурова-младшего: двенадцать лет, хобби — филателия по теме "классическая живопись". За филателию и за живопись сынок убил бы папашу, но главное — конспирация. Да и лезть за призом я вовсе не собирался...

Я отодвинулся подальше от экрана,

повернулся к нему немного боком и огляделся вокруг, ища, на что бы периодически отвлекаться. У нас дома, на одной из полок, ближе к окну, стоит аквариум. Рыбки плавают, подсветка успокаивающая... Туда я и решил нырять, спасаясь от Пастуха.

В той игре у директора Интерпола тоже был аквариум. Большой, круглый. Прямо посреди кабинета, на подставке. Мне это совпадение не понравилось. Я даже отвернулся, "обходя" его, и, получив задание, поспешил выйти. На карманные расходы я взял немного баксов — тысяч десять, а из оружия ограничился только браунингом с подствольным гранатометом. Помня "теленамек", прихватил еще бинокль с режимом ночного видения.

Стратегия оказалась верной. Я довольно быстро собрал информацию о разветвленной контрабандистской сети, вышел на связных, узнал пароли. Пару раз мне устраивали проверки в стиле "детектора лжи": "Что вы заказывали вчера в баре?" или "Какого цвета была туалетная бумага в аэропорту?" Память у меня хорошая, да и применять свои способности на этом этапе я не считал зазорным. В игре проще, чем в жизни. Цвет "картонки" с опасным вопросом обычно совпадает с цветом туалетной бумаги.

Наемных убийц на уровне "А" удалось вычислить без труда. Я предчувствовал будущие траектории пуль, как самый заядлый экстрасенс... Короче говоря, легко выкраивал минутку для передышки и приятного купания в аквариуме.

Явными признаками того, что Черный Пастух пришел к тебе в гости, врачи считают "киберслепоту" (информация на экране видна четко, а все предметы вокруг будто в тумане или в сумерках), ощущение легкой эйфории, после которой появляется тошнота, как при укачивании. Ничего подобного я не замечал, и даже стал сомневаться: не ошибся ли игрой. Может, надо было искать в симуляторе, на подводной лодке? В "Войне за океан" или в "Полицейской академии"? Я решил полностью обследовать уровень "А" и затем взять минуту не на передышку, а на размышление.

И вот наконец я добрался до главной явки, где полагалось дождаться босса контрабандистов. Это была вилла на берегу Женевского озера. Я побродил по комнатам, разглядывая полотна Тициана и Рафаэля, немного заскучал и решил все же отвлечься. Повернулся к окну, поглядел на полку... и похолодел. Мой родной аквариум исчез!

Я судорожно осмотрелся вокруг, и меня охватил такой ужас, какого еще ни разу не испытывал в жизни... Я провалился **туда**, в игру! Весь! Меня окружили полотна классиков... Дверь из комнаты оказалась приоткрытой, но за ней была не РЕАЛЬНОСТЬ, а та лестница, по которой я только что поднялся, войдя в виртуальный "домик" на берегу!

Наверное, с каждым такое хоть раз случалось во сне — враги, демоны или иная гадость догоняет тебя, обступает со всех сторон, и вдруг осознаешь: ЭТО — СОН! И тщетно пытаешься вырваться оттуда, проснуться. И не можешь...

Так случилось и со мной, только сознание осталось ясным. Я все понял...

Черный Пастух подкрался незаметно... Как только обстановка дома в игре стала напоминать реальную обстановку в настоящем доме, брэйн-резонатор сработал, и я провалился в "виртуал"! Конечно, моя московская квартира и женевская вилла босса — это, как говорят в Одессе, две большие разницы. Но оказалось достаточно всего одного уголка в одной комнате: окно, стенка и... конечно, **там** на столе тоже стоял компьютер.

Я услышал предупреждающий сигнал. Время передышки истекло. Надо было что-то делать. Ловить бандитов или выбираться из этой виртуальной дыры. Или гнаться сразу за двумя зайцами. "Только бы не инсульт!" — мелькнула мысль.

Немного собравшись с остальными мыслями, я трезво оценил свое отчаянное положение. Если меня теперь подстрелят, то мне крышка... вернее, сразу две — в обоих мирах. "GAME OVER" можно будет перевести буквально как "СЫГРАЛ В ЯЩИК". Помощи ждать неоткуда: сам, дурак, отказался. Приметы, суеверия — вот оно, зло! Что делать?

И тогда я осознал, что ничего и не остается делать, как только пройти уровень "С" для того, чтобы фирмачи быстренько приехали с призом и обнаружили жертву Черного Пастуха.

Там, в игре, я выбрал себе роль "засланного казачка". Я дождался босса и сразу договорился с ним о том, чтобы получить в свои руки все похищенные картины и предметы старины, с которыми я потом отправлюсь в Колумбию. Это был прямой вызов всем темным силам.

"Всю партию вы сможете получить только на уровне "С", — сообщил мне босс то, что я и ожидал. — У вас хватит денег?"

Я ответил утвердительно.

Теперь, по условиям игры, у меня оставалась в запасе только одна жизнь. Я не мог вооружиться более основательно и подкачаться энергией. Все возможности пришлось отдать за "проклятые баксы", без которых на уровень "С" лучше не соваться.

Около часа (мне показалось, целую вечность) я уходил от слежки и пробирался на уровень "С", избегая хитроумных ловушек. Помню, всю дорогу тешил себя надеждой, что вот-вот под рукой окажется клавиша ESC. Черта с два! Все было как в жизни, почти как в жизни. Никаких поблажек, кроме одной — только один раз можно было задать вопрос, нет ли ошибки в совершенных действиях, и получить ответ...

На уровне "С" я не встретил никаких новых трудностей. Поначалу дело шло, как по маслу. Я выпутался из нескольких переплетов, подкупил несколько заклятых врагов, а на неподкупных хватило пуль в обойме браунинга.

Когда я добрался на машине до особняка, в котором должна была произойти самая важная в моей жизни встреча, уже наступила ночь. Но это не напугало меня, ведь я запасся оружием против тьмы еще на первом уровне. Я подрулил к воротам дома и посигналил. От дверей особняка стал приближаться вооруженный охранник с фонариком. Я пригляделся к нему и... ужаснулся, узнав бандита, которого ранил когда-то на уровне "А". Вот где оказался подвох!

Резко дав задний ход, я запросил информацию об "ошибке" — и вновь ужаснулся. Оказалось, что, меняя имена и паспорта, я не давал команды о замене водительских прав. В данном случае это означало, что с начала игры на первом уровне номер моего автомобиля оставался прежним...

Я знал, что уже нахожусь под прицелом. Если бандит подойдет и увидит номер, мне — конец, даже если застрелю его. "Вот и все, — так и похолодел я. — Полный... эскейп!"

Похоже было на то. Прорваться с боем казалось делом невозможным: у меня оставалось всего три патрона; 0,07 процента жизненной энергии (и, значит, всего одной вражеской пули хватило бы до полного нуля); наконец, куча баксов, на которые теперь я успел бы разве что заказать себе роскошный гроб.

"Это всего лишь игра, — взяв себя в руки, подумал я. — Значит, должен быть выход! Только в жизни нет выхода, если Бог не поможет. А здесь ищи сам..."

Я схватил бинокль с прибором ночного видения и, больше не обращая внимания на неторопливо приближавшегося охранника, стал осматривать окрестности.

Мощная ограда особняка. Справа и слева пустая улица. Вдали небольшая аллея. На углу квартала — закрытый киоск и телефонная будка...

Спрятаться среди деревьев? Потом перелезть через ограду?.. Чутье подсказывало мне, что получу пулю, как только высунусь из машины.

Я невольно вспомнил про телефонную будку, и в голову пришла нелепая мысль: "Может, сначала вызвать "скорую"?"

И тут-то меня осенило! Телефонная будка! Крохотная деталь пейзажа!

Я надавил педаль газа, круто развернулся, едва не сбив охранника, и помчался прочь от особняка. Подъехав к будке вплотную, я осторожно перебрался в нее из машины и... ну, конечно же! Прибор ночного видения теперь пригодился мне, чтобы узнать телефон местной полиции.

По-настоящему мне стало страшно только тогда, когда я услышал в трубке электронный голос:

— Ждите! Полиция прибудет через три минуты!

За эти три минуты я успел поседеть. Там, в игре...

И вот в черной виртуальной ночи стали вспыхивать полицейские мигалки — сначала веселой новогодней иллюминацией, потом сполохами полярного сияния... и наконец — жутким апокалиптическим заревом.

Мир завертелся перед глазами, разноцветный вихрь подхватил меня ввысь, и я на миг потерял сознание.

Когда очнулся, то увидел над собой три незнакомых лица и одно знакомое — лицо моего куратора из ФСБ.

Один из незнакомцев навел мне в правый глаз объектив какого-то прибора и сказал:

— Все в порядке... Он смог выбраться сам.

— Где аквариум? — спросил я.

— Что?! — опешив, хором воскликнули мои гости.

Я поймал-таки двух зайцев: заработал главный приз и перекрыл Черному Пастуху все пути к эскейпу. Ведь он способен перепрыгнуть из игры в игру в случае "GAME OVER" или же, если пользователь, почувствовав себя плохо, попытается выйти из игры сам. Как ни странно, я не испытал никаких тревожных симптомов... как будто Черный Пастух, зная, что имеет дело с конвергентом, решил сделать для него исключение.

Представители фирмы "GOLD.EXE" очень сокрушались, что им запрещено обнародовать имя призера. С другой стороны, фирма осталась в выгоде, ведь я дал страшную клятву конвергента не раскрывать тайны уровня "С", и, значит, им не пришлось изменять программу и заново, как того требуют законы, сертифицировать игру в Интергейме.

Что касается путевки в Лондон, то ее заслуженно получил мой отпрыск, которому я обещал необыкновенный подарок за достойное окончание учебного года.

— Британский музей?! — удивленно хмыкнул мой сын. — Конец света!

— Сплюнь! — с ужасом воскликнул я.

# In this Issue



## Waiting For A Game:

Who is **Sid Meier**? Just a guy who (together with "Wild Bill" Stealey) founded MicroProse in 1982. What is MicroProse? MicroProse is a company that started with an 8-bit Hellcat Ace for Atari and has recently produced Magic: The Gathering. Having laid his final touches on Magic Mr. Meier left MicroProse last year to become co-founder of Firaxis, a new game developer. GAME.EXE interviewed Mr. Meier during his Internet press-conference. Mr. Meier talked at large about Firaxis, his plans for the future, computer games in general, DOOM and Civilization in particular, etc. BTW, his favorite game is Warcraft 2.

Alexander Vershinin, our news editor, interviewed executives from Monolith, the creator of **Blood** (3D arcade shooter). Only a demo of this game is available so far, but Blood promises to become one of this year's hits. Read what Mr. Jason Hall, CEO of Monolith, and his team had to tell us about the company's plans for the coming year, their vision of action and arcade games, and why all their games come only in this genre.

## Action\Arcade

Shiny Entertainment released a demo of **MDK** (Murder Death Kill), to be published by Interplay. The game promises to be of great interest: real 3D, a lot of walking, shooting and high-spirited killing. Try your chance to become a Hero in this little shiny world.

Are you able to enjoy off-road racing? Mud, speed and powerful 4x4s? Help yourself to a new Accolade Test Drive. This time you'll be exploring the worst roads in the world driving the coolest 4x4s: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, and Chevrolet K-1500. Don't miss a unique opportunity to drive a car with your friend sitting next to you (split screen). Unfortunately, plenty of options and other extras are disabled in a demo. Wait for a street release of **Test Drive: Off Road**.

Black vs. White, Fire vs. Ice: Rednecks vs. Aliens. It is a desperate cry for help! Your neighbors are turned into zombies, your world is falling apart and they stole your favorite sow. Being an honest PC farmer you defend your redneck values by all possible and impossible means. **Redneck Rampage** by SegaSoft!

**Scorcher**: You have driven all the coolest cars and piloted all imaginable aircraft and spaceships. Is it possible to invent a kind of vehicle to amaze your imagination? Well, have you heard of a Gyro Super Bike? Scavenger Software is now offering one for sale! Practice it now, if we are indeed doomed to face the world according to Scorcher.

Are you tired of 3D, those mind-twisting plots and controls that you don't have enough fingers and toes for? Play these two cute arcade games: **Toxic Bunny** (Celestial Publishing and Vision Software) and **Crazy Drake** (One Reality and Neurotech Software). Excellent scores with only six keys! Both games are as simple and soft as the classic games of the genre used to be. Moreover, they are stylish, colorful and quite up to date.

**ZPC**: No Flesh Shall Be Spared by ZOMBIE Virtual Reality Entertainment/Bungie Software. The strangest game we played this month. No chance for ZPC not only to hit the charts but to catch the gamer community's eye at all. On the other hand, it is an obvious masterpiece of "Underground Constructivism" (God only knows what it is!). A perfect game nobody will play!

7th Level called **HeliCOPS**, its latest game (developed by Paragon Visual Systems and Technology EDUtainment Network Laboratory) a simulator. Our reviewer thinks it is just a mere arcade: it is too simple and too funny to be a simulator. It may not be a defect, but rather a merit.

## Hardware

This month our test lab tested multimedia monitors. **NEC MultySync M700** gained a full set of awards: "Our Choice", "Special Prize" and "Best Buy". Among other "Best Buys" are: **Samsung SyncMaster 15GLi**, **ViewSonic E655**, and **Goldstar StudioWorks 56m**. **Philips Brilliance 17A** won a Special Prize as the best multimedia monitor.

## Simulators

This month's Our Choice goes to **Flying Corps** by Empire Interactive. Piloting a modern aircraft is more like a scientific experiment, one can hardly handle all these electronic gadgets and never know for sure what it is there beneath the clouds that you are passing by at 3.5M. Nothing of this flashing stuff in Flying Corps! A real flight in a real aircraft of World War 1 with the help of a couple of real, sorry, virtual handles! This is a flight from your childhood dreams.

**The Need For Speed II** by Electronics Arts is yet another splendid driving simulator for the rich and famous wannabes. If you cannot yet afford a real Lamborghini Diablo, or a Ferrari 512TR, or a Porche 911 Turbo, or a Mazda RX-7, or a couple of other speedy cuties, you can test drive these cars complete with presentation videos, pictures and other sales talk. You get a choice of driving along the coast, or on an alpine road, or in the city. You can drive against any opponent of your choice, but you'd rather sell your Pentium and shoot for the real one.

**G-Nome** by 7th Level is a kind of a battle robot simulator void of those bells and whistles of MechWarrior series. You may call it an action shooter or a simulator, in any case its dynamics and graphics are charming.

**Power F1** published by Eidos is an excellent, highly realistic F1 simulator. What a misfortune that it came out after the worldwide success of Grand Prix 2. Had it not been for this anachronism, it would surely have been named Our Choice.

## Strategic Games

Did you know that New Haven was supposed to be a true paradise? Not the New Haven in Connecticut, but the one from Interactive Magic and Les Productions Micomeq. Warlike aliens invaded planet New Haven to take total control and destroy humans. Currently, only a demo of **Fallen Haven**, an interesting compromise between a strategic RPG and a classical turn-based wargame, is available in Internet. Turn on your modem!

Richard Carr, Carrsoft's director and perhaps the only employee, is truly happy: 37 months (the price for playing alone) of work have resulted in a demo of **Richard Carr's Treasure Island**. A kind and funny game to satisfy your treasure-hunting instincts.

Need more adventures at the sea, pirates, treasures, and islands? Put up your sails, Captain, and take off with **Age of Sail** by TalonSoft/Empire Interactive. What can be more engaging than the sea, winds and battles, battles, battles...

The Magnificent Seven who have discovered the laws of time and space can now move among different worlds. They can do practically anything. Planeswalkers is their name. But one world is too small for the Seven. They start a battle among themselves and there will be only one survivor. Your goal is to become the chosen one. Welcome to **Magic: The Gathering BattleMage**, a lively and very dynamic game by Acclaim and Real Time Associates.

If you plan to live in the sixth millennium after Christ, be sure to check with the people from Holistic Design who know all about it. By that time everything will be over, history will come to an end, fear and hopelessness will reign upon the ruins of civilization, life will become a waiting for a slow death, etc. Because the suns began to fade. Holistic Design invented this Doomsday world of Fading Suns (an RPG of the same name was released earlier) and is now offering a strategy sequel called **Emperor Of The Fading Suns** (distributed by Segasoft). It may well superceed MicroProse's Master of Orion II. Our Choice!

He fought in World War 2, he defeated dragons and goblins, but there are more enemies out there. Wish him good luck in his new space voyage. His name is **Star General** and he comes from Strategic Simulators, Inc.

Hope you didn't forget how to play that simple old Battleship. Think there can't be more? Hasbro Interactive published a **Battleship** of all times created by NMS Software. Speed up your Pentiums!

## Adventures

A year of hard work, three tons of clay, and inspirational artwork by Douglas TenNapel — all this was enough for Steven Spielberg to like it, Microsoft — to sponsor it, and the Neverhood team — to bring it all to life. **The Neverhood** is an all-clay dream world populated by most bizzare and unpredictable creatures. All you need is to help the little charming Klaymen in his efforts to save the world from enthropia (it makes us shiver just thinking of enthropia in an all-clay world).

**The City Of The Lost Children** by Psygnosis. Did you see the movie by Jean-Jacques Jeunet and Marc Caro? If yes, then you'll be just happy to plunge into this real-time 3D Motion Capture animation and help little Miette to find the children and set them free. If not, then you have a great chance to meet the unforgettable cinematic world of Jeunet and Caro (Delicatessen) where the player is the real actor in the story full of interaction and riddles.

**Discworld II** by Psygnosis. This is the second game based on Terry Pratchett's fantasy world. This time Death has gone missing. Who is that hero to bring him back to work? Sure, only such a never-do-well library assistant like Rincewind can remind Death of his duties.

**Callahan's Crosstime Saloon** is a new and long-awaited game, at least a demo, by Legend. Time-police, aliens, and mutants have incredible adventures in a very realistic NYC. You have a chance to save Brazilian rain forests from bloodsucking pencil-makers. Take the opportunity to start saving Callahan and the planet a month before full version hits the market.

## RPG

**Dragon Lore II** by Cryo. Young Werner von Wallenrod needs to find his Dragon to participate in a knights tournament and prove to the world that he is worthy of his name and heritage. Help the young hero to win the tournament, knighthood, and the beauty's heart. Excellent graphics and movement capabilities.

Спасибо: Михаилу НОВИКОВУ, Владимиру БЕЛКО, Андрею ПОДДЕРЕГИНУ, Дмитрию МАРТЫНОВУ, Александру ВОЛОДЬКО, Игорю РОЖДЕСТВЕНСКОМУ, Анатолию ШЕВЧУКУ, Олегу ШТЕЙМАНУ, Алексею ВАГИСУ, Александру ГУНИНУ, Дмитрию СУББОТИНУ и любимой Дарье КАМЫШНИКОВОЙ.



# ДИСТРИБЬЮЦИЯ

## ИГРОВОГО И МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОФТА



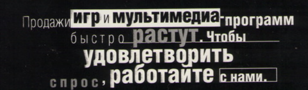


Самый **большой** склад

**Самые большие** скидки

Самая большая **дилерская сеть**

Самый большой **объем** продаж



Продажи **игр и мультимедиа**-программ быстро **растут**. Чтобы **удовлетворить** спрос, **работайте с нами.**




# Станьте нашим дилером!

- Легко продаваемые, качественные программные продукты
- Дилерская скидка от 50% (на партию 5 шт.) и выше
- Поставка на выгодных условиях программного обеспечения домашнего и делового применения ведущих зарубежных и российских разработчиков
- Самые свежие лицензионные игры, а также недорогие переиздания
- За наш счет — реклама в центральной прессе и на выставках
- Частичная компенсация Ваших затрат на рекламу в местной прессе
- Методическая помощь: материалы, типовые показы, обучение и регулярные семинары
- Междугородняя доставка продуктов дилерам и система электронного заказа
- Наша ориентация на продажу через дилеров и человеческое отношение к ним



Мы ждем Вас по рабочим дням с 9:30 до 18:00

**Фирма 1С**,
Москва, 123056, а/я 64 Малая Грузинская ул., 51.
Телефоны: (095)253-8976, 253-8948, 253-0966. Факс:(095)253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru, www.1c.ru